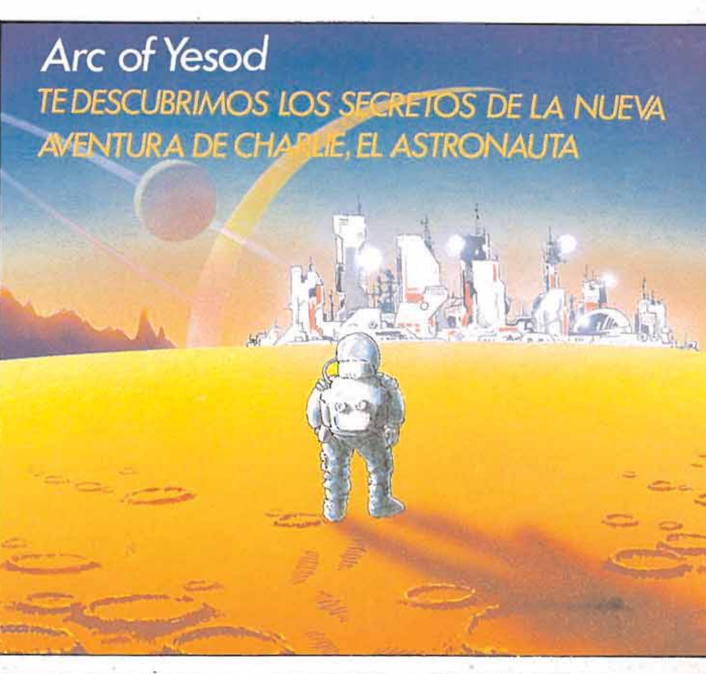
# MICRO Maniá

Año II · Nº 16 — Sólo para adictos — 325 Ptas.

Canarias, Ceuta y Melilla 310

## PHANTOMAS II

Mapa del castillo del Conde Drácula y todos los pokes










LA PANTALLA ENIGMATICA

Juega con nosotros y gana un equipo de Alta Fidelidad

COMMODORE Y AMSTRAD
**RASPUTIN**
MSX
**PROFANATION**
AMSTRAD
**KUNG FU MASTER**

**y además, un fabuloso mapa fotográfico de CAULDRON con cargador de vidas infinítas para SPECTRUM, AMSTRAD y COMMODORE**

**Director Editorial**
José I. Gómez-Centurión

**Director Ejecutivo**
Gabriel Nieto

**Asesor Editorial**
Domingo Gómez

**Redactora Jefe**
África Pérez Tolosa

**Diseño**
Rosa María Capitel

**Redacción**
Fco. Javier Martín,
Pedro Pérez, Amalio Gómez,
J.M. Lazo,
Alejandro Júlvez,
Marcos Ortiz
J. J. García
José González

**Secretaria Redacción**
Carmen Santamaría

**Fotografía**
Carlos Candel
Chema Sacristán

**Dibujos**
Javier Igual
F. L. Frontán
Javier Olivares
José Antonio Calvo
J. M. López Moreno

**Edita**
HOBBY PRESS, S.A.

**Presidente**
María Andrino

**Consejero Delegado**
José I. Gómez-Centurión

**Jefe de Producción**
Carlos Peropadre

**Jefe de Publicidad**
Mar Lumbreras

**Secretaria de Dirección**
Pilar Aristizábal

**Suscripciones**
M.ª Rosa González
M.ª del Mar Calzada

**Redacción, Administración y Publicidad**
Ctra. de Irún km 12,400
28049 Madrid
Tel. 734 70 72

**Dto. Circulación**
Paulino Blanco

**Distribución**
Coedis, S. A. Valencia, 245
Barcelona

**Imprime**
COBRHI

**Fotocomposición**
Novocomp, S. A.
Nicolás Morales, 38-40

**Fotomecánica**
Antón

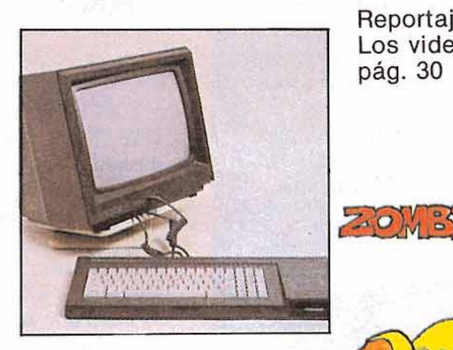
Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina, Chile, Uruguay y Paraguay, Cía. Americana de ediciones, S.R.L. Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64. 1290 BUENOS AIRES (Argentina).

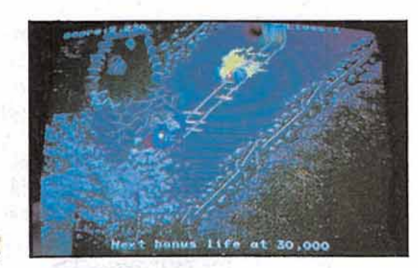





Año II. N.º 16. Octubre 1986. 325 Ptas. (Incluido IVA)



Reportaje: Los videojuegos, pág. 30




Patas Arriba, pág. 42.

Utensilios y Cachivaches, pág. 20.








# DE AQUÍ

## FUNDAS PARA EL AMSTRAD

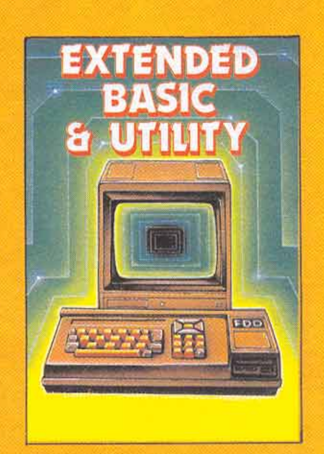
Se ha puesto a la venta una funda protectora para el Amstrad, IAN KEY COVER, especialmente indicada para el 6128.

Este nuevo modelo es, además de muy práctico, fácil de colocar y protege nuestro ordenador contra el polvo y las inclemencias del medio ambiente tanto en los largos períodos sin uso como en los cortos.

Está comercializado en España por First S.A. C/ Aribau, 62. 08811 Barcelona. Tel. 323 03 90.



## BASIC EXTENDIDO PARA AMSTRAD




EXTENDED BASIC & UTILITY es una nueva herramienta pensada para sacarle más rendimiento al AMSTRAD mediante un programa que amplía el Basic de este ordenador con 41 nuevos comandos adicionales.

También lleva un programa HARDCOPY que nos permite sacar por la impresora el contenido de la pantalla.

Lo comercializa Software Center. Avda Mistral, 10. 08015 Barcelona.

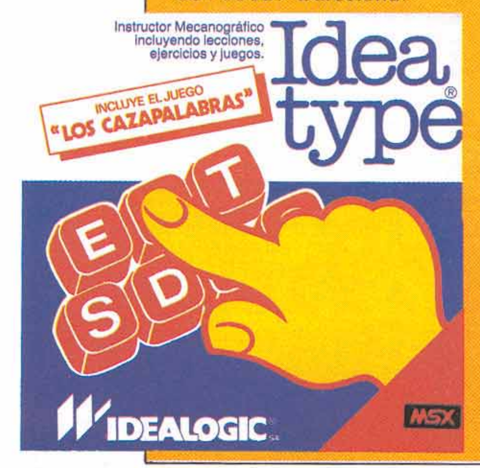
## IDEA TYPE

Aprender mecanografía es ahora más sencillo desde que ha aparecido en el mercado del software para MSX un nuevo programa, Idea Type.

Con él es posible conseguir una depurada técnica mecanográfica, además de conocer los términos que más se utilizan en la programación LOGO y BASIC.

En total son 12 lecciones con numerosos ejercicios prácticos. Al término de cada uno de ellos el ordenador nos presenta la estadística del mismo con el fin de poder observar los progresos que se van consiguiendo.

Lo comercializa la empresa Idealogic. C/ Valencia, 85. 08029 Barcelona.




## UN JOYSTICK BIEN APROVECHADO

PHILIPS ha puesto a la venta dos palancas de mando (joystick) con el fin de facilitar al jugador la dura tarea de controlar de un modo más sencillo los mandos de sus juegos.

Los modelos son concretamente el VU0001 y el VU0005, y son bastante distintos entre sí anatómicamente hablando, por eso serán los compradores los que decidan, según sus preferencias, cúal se adapta mejor a sus necesidades.

El VU0005 lleva dos pulsadores de acción y un punto de disparo ajustable.



## DOS ADAPTADORES PARA COMMODORE

ENFA IBERICA, que es una especialista en importar productos de lo más original, nos presenta ahora dos adaptadores para Commodore, uno de ellos para adaptar el cassette de Commodore 16 y el otro, un prolongador de cassette.

Estamos seguros de que a más de uno le vendrá muy bien.

El apartado de Correos es 45034 de Madrid.

## EL BENSON 1624-JB, UN SUPER PLOTTER




BENSON S.A. pone a la venta un trazador gráfico de altas prestaciones que es compatible con una grán variedad de dimensiones de papel.

El trazador permite diferentes combinaciones de tipos de plumas, colores y distintos grosores de trazado gracias al carrusel con ocho plumas que incorpora el aparato.

La velocidad de dibujo es ajustada automáticamente de 5 a 50 cm/s en función del tipo de pluma que seleccionemos. De este modo es posible incrementar la calidad del trazado al dibujar seleccionando la velocidad óptima y las plumas de tinta.

Incorpora un bufer de 512 Kbytes muy eficaz a la hora de asignar otras tareas al ordenador que no sean las propias del dibujo.

El modelo 1624-B puede funcionar con más de 50 marcas de ordenadores y es soportado por más de 100 paquetes de software.

Se puede encontrar en Benson S.A., Príncipe de Vergara, 43. 28001 Madrid.

## AMSTICK: JOYSTICK ESPECIAL PARA AMSTRAD

El nuevo joystick de Amstrad, AMSTICK, cuenta con dos botones de disparo, uno en la palanca de mando y otro en la base. Es también compatible con otros ordenadores (Sinclair, Atari, Commodore, etc.) y está dotado de ventosas adherentes.

El precio del nuevo AMSTICK es de 1.000 ptas. (IVA incluido) y será distribuido en España por Indescomp.




## LA NUEVA IMPRESORA DE OMNILOGIC

La NEC PINWRITER P5XL es una nueva impresora cuyos datos más característicos son la calidad de letra y su alta velocidad de impresión.

La calidad de la impresión se logra gracias a su nuevo cartucho de carbón «multistrike», que consigue un negro de letra mucho más intenso que el de los cartuchos convencionales.

Esta impresora ofrece también la posibilidad de utilizar otros siete colores, además del negro.

La velocidad con una calidad normal de letra, es de 264 cps lo que la sitúa a la cabeza de la mayoría de las impresoras convencionales, con la posibilidad además de utilizar cartuchos opcionales con tipos de letra.

Está distribuida en España por Omnilogic. Corazón de María, 21. 28002 Madrid.



## SPECTRUM DE VERSATEC

La compañía Versatec presenta SPECTRUM, el primer plotter electrostático del mercado que combina pleno color y pequeño formato, y que permitirá a los usuarios acceder a las ventajas del dibujo generado por ordenador en color y de alta calidad, a un coste 80 por 100 más bajo que con cualquier sistema anterior.

El modelo SPECTRUM de Versatec opera como un plotter o impresora de líneas a todo color de 11 pulgadas y puede utilizarse también para obtener copias de imágenes en pantalla sobre papel, mediante el empleo de una interface de vídeo opcional.




## HEARTLAND

Odin, la misma empresa que comercializara con anterioridad Nodes of Yesod y Arc of Yesod ha decidido dar el gran salto a la fama, y para ello nada mejor que este nuevo título, HEARTLAND, que estamos seguros será uno de los grandes éxitos de este otoño.

Los gráficos del juego son muy buenos y el escenario donde se desarrolla la acción está lleno de imaginación.

Magos, brujos, astronautas, unicornios y demás miembros de la fauna fantástica nos harán pasar horas de pleno esparcimiento.




## TENIS PARA SPECTRUM

Ya hay un nuevo juego de tenis para Spectrum que nos llega en esta ocasión de la mano de la popular Imagine.

Es un programa que está muy en la línea de productos anteriores y en el que se ha conseguido una ambientación bastante buena, aparte, claro está, de tener unos excelentes gráficos.

Al igual que los últimos programas éste también utiliza la técnica bicolor con siluetado de personajes, consiguiendo de este modo unos efectos bastante brillantes.

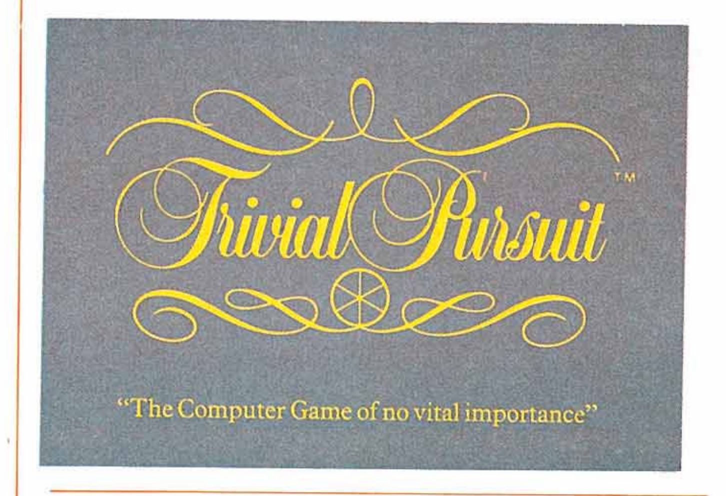
Estamos convencidos de que será uno de los juegos deportivos del año.

## TRIVIAL PURSUIT

Los numerosos aficionados al popular juego de mesa TRIVIAL PURSUIT están de enhorabuena, porque ahora también podrán jugar con el ordenador.

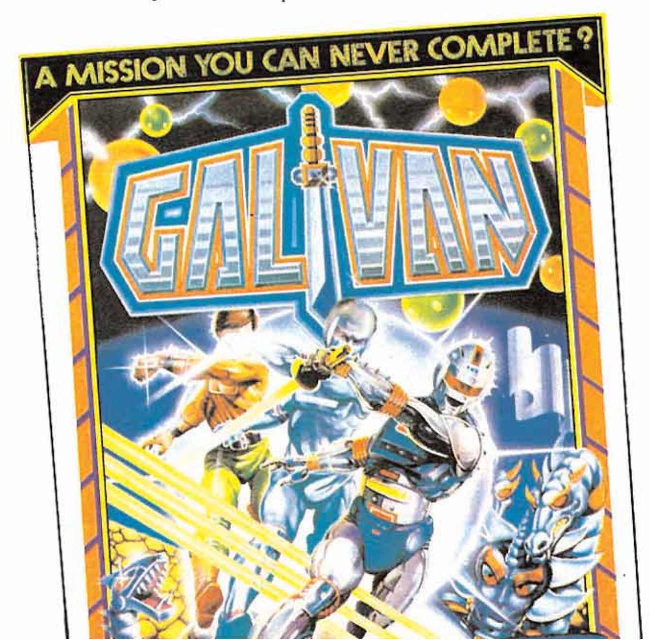
DOMARK ha sido la compañía que ha llevado a cabo el ambicioso proyecto que estamos seguros aumentará notablemente el número de seguidores del ya archipopular juego, que ahora con el ordenador lo será mucho más.

Dentro de los juegos socioeducativos el TRIVIAL PURSUIT es, además del más completo de todos, el que ha dado pie a otros muchos juegos que poco a poco van asentándose en el mercado y que constituyen, junto con éste, el grueso de los actuales juegos de mesa.




## GALIVAN

Una de las compañías con mejor trayectoria en los últimos tiempos Imagine, ha abandonado, al parecer momentáneamente, los juegos deportivos que tan popular la han hecho y nos obsequia ahora con un nuevo producto, GALIVAN, una trepidante aventura arcade donde caballeros futuristas y monstruos metalizados luchan en una guerra sin cuartel.






## ROGUE TROOPER

Basado en un cómic semanal muy popular en el Reino Unido, llega a España un nuevo juego capaz de hacer estremecer al mismísimo Commando o al fornido Rambo. Se trata de ROGUE TROOPER, un arcade trepidante donde la emoción y los reflejos son las dos notas más características.

Rogue Trooper es un personaje que nace en un cómic publicado hace algunos años en el Reino Unido con un éxito arrollador. Su creador fue Gerry Finley, el programador ha sido Ian Wareing y la compañía que ha hecho posible el proyecto Piranha Software, una completa desconocida en el interior de nuestras fronteras.

El juego utiliza pantallas bicolores y los gráficos son muy buenos, contribuyendo todo ello a hacer de este programa un serio candidato a ser el crack del próximo invierno. El tiempo lo dirá.

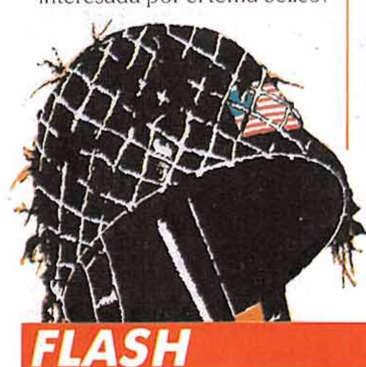
## VIETNAM

US GOLD, que sigue sin saber qué inventar, acaba de anunciar un nuevo juego, esta vez basado en un tema bastante controvertido, la Guerra del Vietnam.

El programa es por supuesto, uno de esos wargames donde dos contricantes al mando de sus respectivos ejércitos tienen que representar unos papeles históricos aunque, como en este caso, sin ninguna consecuencia política real.

Las fuerzas americanas, en combinación con las surcoreanas, tendrán que enfrentarse en la pantalla del ordenador al ejército Norvietnamita en una encarnizada lucha localizada en el Viet Cong.

Artillería, infantería, marines, comandos y fuerzas aéreas componen los personajes de un drama ya lejano, hecho ahora juego por la patriótica US GOLD que sigue interesada por el tema bélico.



## DRUID

Firebird ya tiene un nuevo éxito. Su nombre, DRUID, una aventura arcade bastante distinta a otros productos de la compañía. Con ella espera repetir el éxito de juegos tan populares como Gyron, aunque en esta ocasión el tema y la propia estructura del juego no tengan mucho que ver con éste.

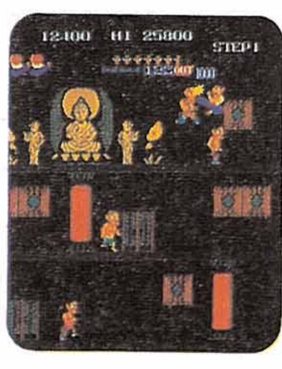
El programa estará muy pronto disponible en nuestro país para Spectrum y Commodore, y algo después también para el Amstrad.

Seguiremos informando.



## SHAO LIN'S ROAD

Las artes marciales siguen estando de moda y Konami, que es una super experta en el tema parece ser que nos va a obsequiar con un nuevo producto, su nombre SHAO LIN'S ROAD y como tarjeta de presentación, una buena historia, unos gráficos muy buenos y cómo no, la sofisticación de movimientos a la que ya nos tiene acostumbrados la compañía.




Todo ello para pasarlo bien por un camino lleno de enemigos, peligros y un ambiente totalmente oriental.

Sale al mercado para Spectrum, Amstrad y Commodore.

## FIST II

Las segundas partes no cesan de aparecer y esta vez le ha llegado el turno a uno de los juegos legendarios del Spectrum. Nos estamos refiriendo por supuesto a FIST II que será la continuación de Exploding Fist.

Este nuevo programa también lleva el sello Melbourne y hay que reconocer que de un modo u otro esto se hace notar positivamente.

FIST II está construido muy similar a la primera parte, pero con algunas diferencias que lo hacen mucho más atractivo, como por ejemplo, la diversidad de enemigos y decorados, además de haber abandonado un poco el carácter competitivo para meterse más de lleno en la aventura.

El programa, que está disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore se las promete como uno de los futuros superéxitos de la temporada. Habrá que esperar a verlo más detenidamente.




## FLASH

• Muy pronto podremos ver al legendario DAVID BOWIE en la pequeña pantalla de nuestro ordenador en la versión para éste del film LABYRINTH, que aún no ha sido estrenado en España. ACTIVISION Y LUCASFILM son los que han hecho posible esta nueva aventura cibernética.

• Software Projects va a lanzar un nuevo juego que seguramente llevará el título de JHON SILVER'S RETUR TO TREASAURE ISLAND, basado en el conocido pirata. Nos aseguran que será una aventura gráfico-conversacional con muchas sorpresas, incluido mapas en relieve.

• ARIOLA SOFT ha lanzado cinco programas para el COMMODORE AMIGA, sus nombres son ya viejos conocidos de otros usuarios de ordenador, sobre todo de los C64, se trata de: ARTIC-FOX, ARCHON, SKYFOX, SEVEN CITIES OF GOLD Y ONE ON ONE.

• PALACE SOFT ya tiene un nuevo juego mucho mejor que cualquiera de los productos anteriores. Llevará el nombre de THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD y estará disponible en un principio para Spectrum y Commodore. Se trata de un juego muy bueno.

• El personaje de Tarzán muy pronto llegará al ordenador de la mano de MARTECH. Sus creadores nos aseguran que contiene importantes novedades gráficas. Habrá que verlo.

• Los que sufrieron con DRAGON TORC, AVALON Y QUAZATRON están de enhorabuena porque Steve Turner, el creador de estos juegos, a dado a luz un nuevo producto, RANA RAMA, también de magos y más difícil incluso que los anteriores. Agarraros a los asientos.

• Nos cuentan por ahí que US GOLD espera relanzarse al mercado con dos nuevos productos, GAUNTLET y MASTER OF THE UNIVERSE. Desde luego, a la vista de los últimos productos falta les hace.

## ATTACK OF THE KILLER TOMATOES




*Spectrum*
*Global Software*

No hace falta ser demasiado avispado para darse cuenta de que El Ataque de los Tomates Asesinos no es ni un war-game ni un juego de inteligencia. Está claro que la cosa va de algo bastante más informal y simpático y la verdad es que con sólo leer el nombrecito sientes una gran curiosidad por ver de qué va.

Y en cuanto lo cargas, salta a la vista en unos segundos en qué va a consistir todo el juego. Se trata del arqueotípico arcade «ultimatiano» (pantallas tridimensionales, mismo tipo de gráficos, puertas mil, enemigos, objetos que coger...), pero, lógicamente, con la visión personalizada de sus programadores.

Con esto prácticamente ya está todo dicho y seguramente todo el mundo se puede hacer una idea aproximada de cómo es este The Attack of the Killer Tomatoes, pues posee idéntica estructura de juego que, por ejemplo, Alien 8, pero con algunos detalles bastante simpáticos que hacen que resulte un programa muy entretenido a pesar de su aparente falta de originalidad.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | | |
| Originalidad | ● | | | | |
| Valoración | ● | ● | ● | | |

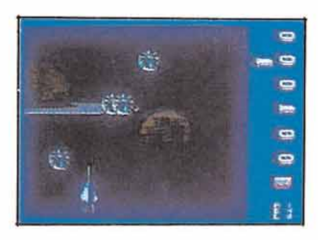
## TRAP

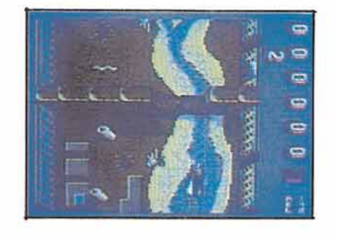
*Commodore*
*Alligata*

Trap es un programa que no aporta nada nuevo, pero que gusta. Se trata del típico programa de «matar marcianitos», pero con una realización muy buena y rápida, a la vez que los aspectos gráficos bastante cuidados y relativamente atractivos.

Como cabría de esperar en un juego de este tipo, nos encontramos a bordo de nuestra maravillosa nave, en algún recóndito rincón de la galaxia, luchando por la noble causa de salvar de un ataque alienígena los últimos vestigios de la población humana en todo el universo.

No suena excesivamente original, ¿no?, pero a pesar de todo puede ser un buen divertimento para los que aún no poseen muchos juegos y gustan de tener un buen programa de acción al alcance de la mano. Pero aquellos que gusten de la sofisticación y vayan buscando auténticas birguerías de la programación, que se vayan olvidando de este Trap.

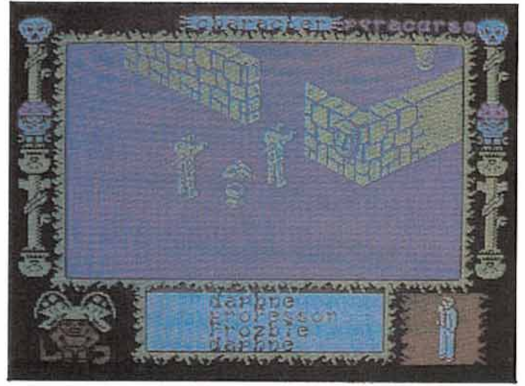




| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | | |
| Originalidad | ● | | | | |
| Valoración | ● | ● | | | |

## PYRACURSE

*Spectrum*
*Hewson Consultants*




Pyracurse ha sido uno de los juegos más destacados a nivel de programación de cuantos han hecho aparición en el mercado durante el transcurso de los últimos meses. Esto es debido fundamentalmente a dos razones: sus particulares gráficos y el poder controlar a cuatro personajes diferentes.

En lo referente a los gráficos, Pyracurse destaca notablemente, además de por sus artísticos diseños, por utilizar un complejo sistema de movimiento en el cual se entremezcla el efecto de tridimensionalidad con la técnica de scroll de pantallas. El resultado es una sensación bastante novedosa, aunque no es completamente original por haber sido empleado un sistema similar anteriormente en programas como Ant Attack, del famoso Andy White.

Por otra parte, el poder, o mejor dicho, el tener que llevar adelante el juego controlando a cuatro personajes (tres personas y un perro) le da algo de variedad, pero sobre todo, hace que resulte muy complicado (normal en Hewson) el llegar hasta el final, pues para ello es necesario lograr una completa compenetración en las acciones.

A pesar de todos estos alardes de programación y de su elevado nivel de calidad, Pyracurse no resulta en su desarrollo un programa excesivamente divertido y adictivo, sino que por el contrario, es un tanto lento y falto de acción.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | ● |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | |

RECOMENDADO MICRO Manía RECOMENDADO

# LEADER BOARD

*Commodore*
*U.S. Gold*

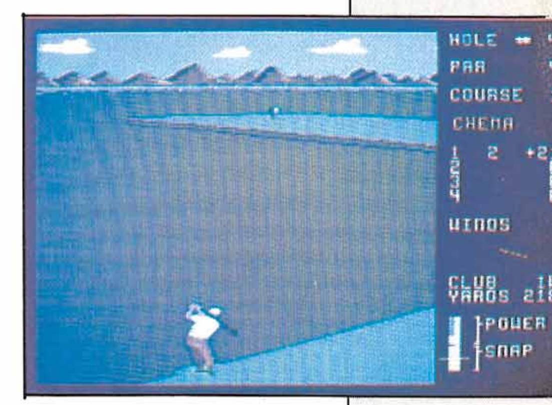
De vez en cuando aparece, entre la espesa nube de programas mediocres y anodinos, algún juego que te hace recordar que esto de la programación es algo verdaderamente sorprendente. Loader Board es una de estas pequeñas «joyas» que consiguen reavivar, o despertar en otros casos, la afición a los videojuegos.

Y, ¿qué es lo que hace que este programa resulte tran atractivo? Pues, a nuestro juicio, varios son los motivos. En primer lugar, el tema que trata. Como habréis podido comprobar por las fotografías que acompañan a este comentario, Leader Board es un juego de simulación del desarrollo de una competición del bello y emocionante deporte del golf.




Esto, evidentemente, siempre es importante, puesto que los juegos deportivos, al menos a priori, resultan por lo general bastante atractivos, y más si se trata de un deporte como éste, el cual, a pesar de su gran belleza, no resulta demasiado accesible de practicar.




Pero por otra parte, también tenemos que reconocer que para que un programa sea de calidad hace falta mucho más que el saber elegir el tema. Además, programas de golf hay muchos, pero pocos como este Leader Board. La gran virtud del juego radica en un increíble realismo.

Resulta sorprendente ver moverse a este pequeño golfista, con ese estupendo giro de cadera y ese swing tan perfectamente ejecutado. Y la representación de la trayectoria de la pelota tampoco se le queda muy atrás en cuanto a sensación de realismo. En fin, que podemos decir que tenemos ante nosotros uno de los mejores programas de simulación deportiva de cuantos hemos visto por lo perfecto de su realización.




Por otra parte, también hay que destacar otros muchos detalles que suponen una cierta novedad en este tipo de programas y que hace que el juego resulte una auténtica copia de la realidad. Se trata de que además de los consabidos factores como distancia de hoyo, velocidad y dirección del viento o fuerza de golpe, en el resultado final de la trayectoria de la pelota influyen otras circunstancias como el propio swing, el efecto o la correcta elección del stick.

Con todos estos detalles se ha conseguido, insistimos, llevar a cabo una verdadera maravilla, la cual, si bien debido a esta perfección resulta un tanto complicada de dominar al principio, con un poco de práctica puede llegar a hacernos disfrutar enormemente con las incidencias de tan emocionante deporte.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | ● | ● |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | ● |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | ● |

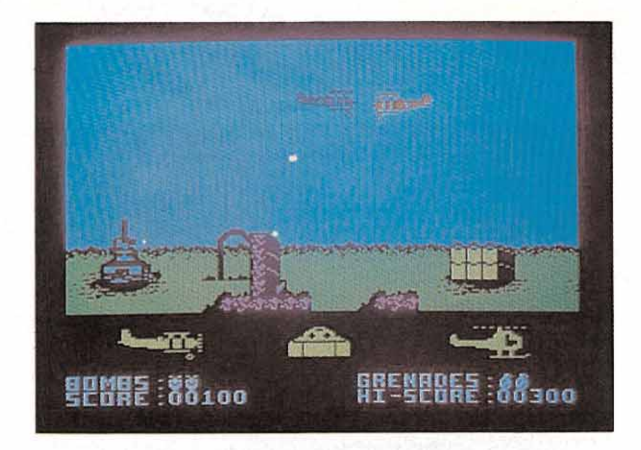
# LO NUEVO

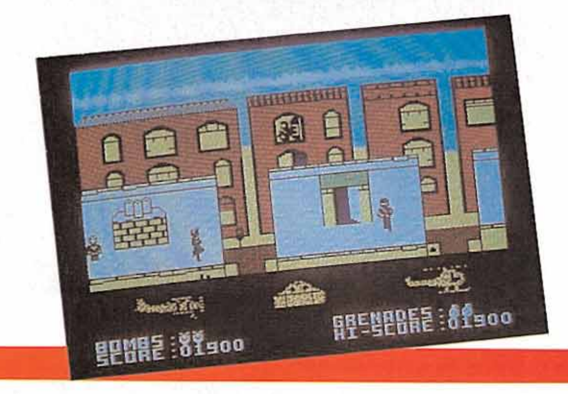
## BIGGLES

*Spectrum*
*Mirrorsoft*

Biggles, programa basado en una película del mismo título, es un arcade que nos sitúa como protagonistas de un turbio asunto de espionaje en el que tendremos que luchar en compañía de nuestros compinches, por hacernos con los planos de una sofisticada arma alemana.

El juego está dividido en dos grandes bloques: la máquina del tiempo y el arma sonora. La primera de estas dos se divide a su vez en otras tres partes en las que tendremos que realizar cometidos bien distintos: primero, un pequeño combate aéreo, luego un emocionante intento de infiltración en una base enemiga (en la más pura línea Green Beret) y después tendremos que finalizar con un peculiar «paseo» por los tejados londinenses. La segunda parte consiste íntegramente en una dura batalla en la que Biggles junto con su colega Jim, sobrevolará en helicóptero las trincheras enemigas.

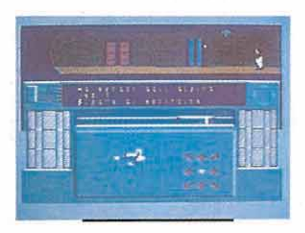


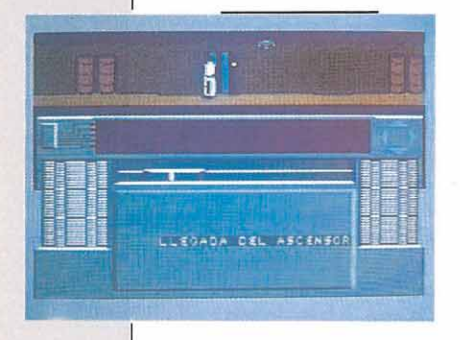




Biggles, debido a esta gran variedad de acciones, resulta bastante entretenido, aunque, por supuesto, algunas fases son más divertidas que otras. En cuanto a las características gráficas, el juego es un tanto simple, pero suficientemente atractivo como para hacer que en conjunto Biggles sea un buen programa.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | | |
| Originalidad | ● | ● | ● | | |
| Valoración | ● | ● | ● | | |

## NEXUS






*Commodore*
*U.S. Gold*

Nexus pertenece a ese tipo de juegos cuyo desarrollo es una complicada combinación de estrategia y acción. El resultado en estos casos suele ser un híbrido que no satisface por completo ni a los que disfrutan con la emoción de los arcades ni a los que gustan de hacer considerables esfuerzos mentales.

El argumento de Nexus consiste en rescatar a un amigo que ha sido capturado por una banda de delincuentes mientras investigaba un turbio asunto de drogas.

Nos encontramos en el interior de la guarida y nuestra misión es rescatar a nuestro colega y recoger, si podemos, las 128 piezas de información que por allí se encuentran diseminadas.

Para conseguir finalizar con éxito la misión, disponemos de dos armas: nuestra astucia y nuestra fuerza. La primera nos servirá para ir encontrando la respuesta a numerosos problemas que se nos irán planteando, así como planear una estrategia adecuada; la segunda nos será imprescindible para defendernos de las acometidas de los guardianes que custodian la guarida.

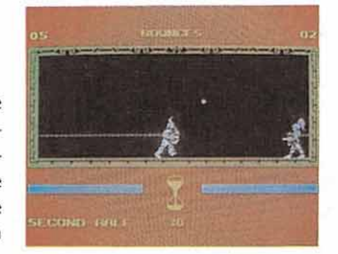
Nexus es un programa correctamente realizado, tanto en sus aspectos gráficos como en lo referente a los movimientos del personaje a la hora de los combates, pues éstos, a pesar de no tratarse exclusivamente de un juego de simulación de lucha, son bastante variados. Sin embargo, el desarrollo general de Nexus no es excesivamente adictivo por faltarle más acción o sobrarle estrategia.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | | |
| Originalidad | ● | ● | | | |
| Valoración | ● | ● | | | |

## BOUNCES

*Spectrum*
*Beyond*

No se puede negar que Bounces es un juego muy original, fruto de una idea excelente, pero lamentablemente también hay que reconocer que el resultado final del programa no ha sido excesivamente brillante.




El argumento del juego consiste en un particular deporte-combate mezcla de torneo medieval y partido de squash, en el que los jugadores (contrincantes o luchadores o como se les quiera llamar), tienen en su mano un artilugio parecido a una cesta con la cual deben atrapar una pelota que rebota por las paredes de la pista.

El objetivo es el de conseguir golpear con la pelota al contrario y hacer que éste pierda el equilibrio y caiga al suelo.

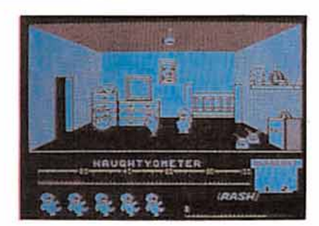
Una idea muy buena, pero pobre en su realización. Divierte un rato, pero cansa.

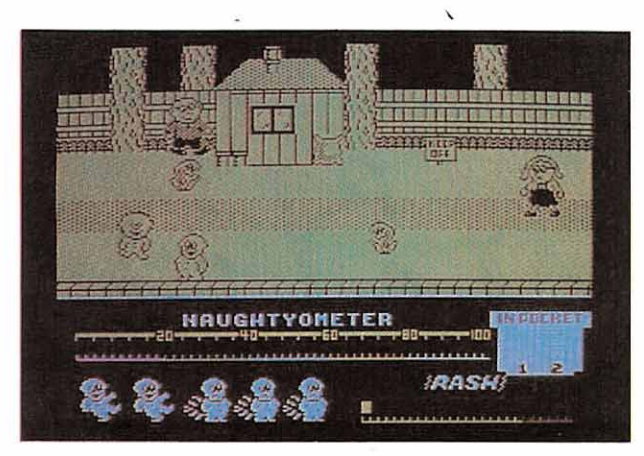
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | | |
| Gráficos | ● | ● | ● | | |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | ● |
| Valoración | ● | ● | ● | | |

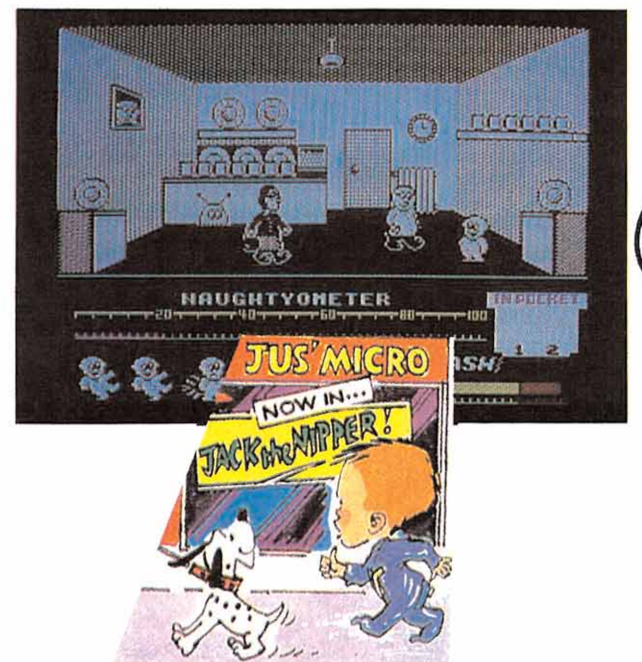
# JACK THE NIPPER

RECOMENDADO MICRO Manía

*Spectrum-Amstrad-MSX*
*Gremlin*








¿Has tenido alguna vez deseos de meter al gato en la lavadora?, ¿o de tirarle una pelotilla a un guardia?, ¿y qué me dices de ponerle un tapón a la humeante chimenea de una fábrica? Pues si has contestado afirmativamente a todas estas preguntas podemos afirmar que has sido niño.

Lo que ocurre es que seguramente nunca te habrás decidido a llevar a cabo ninguna de estas travesuras. Pero no te preocupes, con Jack the Nipper acaba de llegarte la oportunidad de resarcirte de tu reprimida infancia.

Todo lo que tienes que hacer en este juego es dar rienda suelta a tus instintos e intentar ser lo más travieso que puedas. Aquí vale todo, y lo único que necesitas es darle al coco para montar los líos más gordos. Revuélvelo todo, desobedece a tus padres, rompe tus juguetes, pega a las niñas... lo que sea con tal de conseguir que tu barrio quede sumido en un completo caos.

Pero tampoco has de pensar que es fácil. Para llegar a ser un auténtico travieso hay que valer, hay que tener unos instintos salvajes y hacer uso de una brillante inteligencia para ejecutar a la perfección los más perversos planes. Hay que buscar en todo momento la peor utilidad a todos los objetos que nos encontremos (o podamos robar) y conseguir esto de una manera eficaz, es un privilegio reservado para tan sólo unos pocos elegidos.

Por otra parte, además de esta rara habilidad, también necesitarás ser preciso en tus acciones y rápido de reflejos, pues por todas partes se ha corrido la voz de que andas por las calles con no muy buenas intenciones y tanto la policía como tus padres y vecinos, intentarán darte caza y hacerte regresar a tu tranquilo dormitorio.

Una de las características que más llaman la atención de este juego es el diseño de sus gráficos. Estos, como podréis comprobar mirando las fotos que os ofrecemos, parecen como una especie de dibujos de tebeo, pues están realizados con un gran lujo de detalles y además, con un estilo muy particular. Esta calidad y alto nivel de resolución sólo puede ser conseguido, como habréis podido comprobar en otros programas gráficamente similares, cuando para la confección de las pantallas tan sólo se utiliza un color. Esto resta algo de vistosidad a la impresión final, pero sin duda permite una mayor precisión a la hora de realizar las figuras.

Otro detalle gráfico importante y que no puede ser bien apreciado en las fotografías, es que las pantallas son tridimensionales, por lo que los personajes, además de poder ir de un lado a otro de la pantalla o saltar por ella, también pueden moverse en profundidad, lo que les permite entrar o salir de alguna habitación o inspeccionar minuciosamente cualquier escenario.

He's a star

Ha Ha! I'm a monster maker

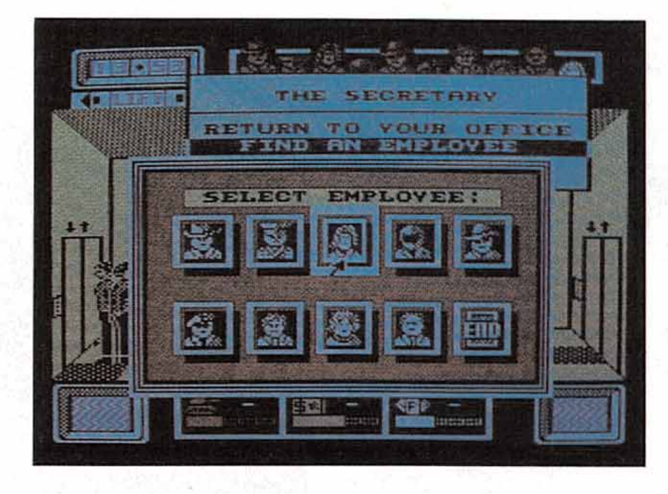
Jack the Nipper no resulta un juego fácil de resolver, pero sí es muy entretenido y especialmente original tanto en sus aspectos gráficos como en los de el propio desarrollo.

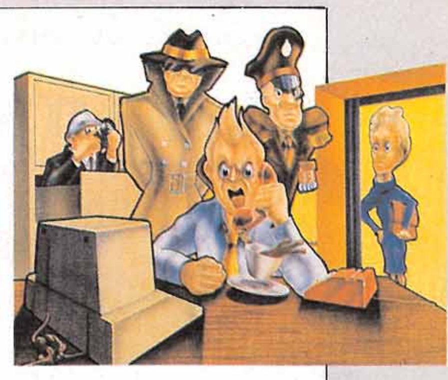
| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | ● | |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | |



# LO NUEVO

## HIJACK



*Spectrum*
*Electric Dreams*

Electric Dreams nos ofrece, a través de este Hijack, una visión completamente diferente de lo que puede ser un juego de inteligencia o estrategia.

Hasta el momento parecía que las casas rehusaban realizar un programa de este tipo, de los que podríamos denominar en términos generales «pa adultos», con una presentació más dinámica y vistosa. Por e no nos extrañábamos en absoluto si veíamos que un programa de simulación bélica, por ejemplo, se limitaba a presentarnos un tablero sobre el que se movían automáticamente una serie de fichas, o del mismo modo también es muy normal encontrar un juego de inteligencia en el que tan sólo en la pantalla nos aparecen unas interminables y aburridas listas repletas de datos.

Por eso, resulta un tanto complicado hacerte a la idea de que Hijack es un juego de inteligencia más que otra cosa. A simple vista, si te limitas a cargar el programa sin haber leído las instrucciones (cosa que obligatoriamente tienes que hacer, ya que carece totalmente de ellas), te crees que te encuentras ante un juego de acción y que de un momento a otro van a comenzar a aparecerte enemigos por todas partes.

Sin embargo, esto no es así, ya que a medida que va pasando el tiempo comienzas a darte cuenta de que efectivamente existen enemigos, pero que éstos no te van a atacar directamente y que ni siquiera vamos a llegar a verlos.

Hijack es un juego de estrategia en el que representamos el papel del jefe de un departamento del Pentágono dedicado especialmente a la lucha contra el terrorismo. Esta lucha, por supuesto, es pacífica y nuestro frente de batalla se encuentra precisamente entre los despachos controlando bajo nuestra responsabilidad una correcta gestión burocrática.

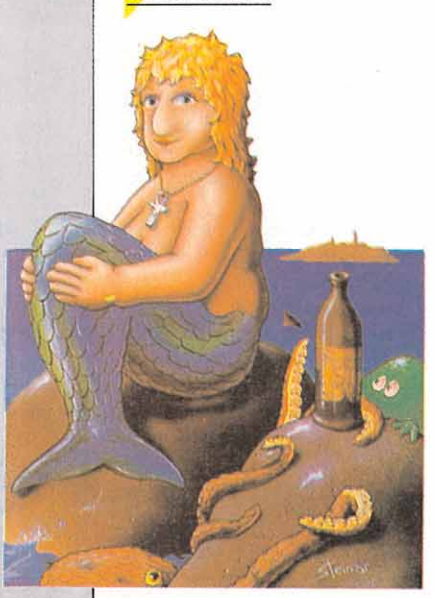
El juego resulta, sobre todo al principio, bastante complicado, aunque esta poco usual presentación para este tipo de juegos de estrategia hace que mantengamos intacto nuestro interés en el desarrollo del programa, lo que se amplía enormemente con la gran variedad de posibilidades y diferentes acciones a realizar (envío de fuerzas policiales, negociaciones pacíficas, reparto de diplomáticos...,) y toda una serie de acciones y órdenes que nos harán sentir los auténticos responsables en la lucha frente al terrorismo.

Por último, decir que es un juego gráficamente correcto (el único fallo es que todos los personajes están representados por el mismo gráfico y resulta complicado distinguirlos) y que tiene muchas, pero que muchas cosas por descubrir. Divertido para los que gusten de los juegos de inteligencia.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | |
| Gráficos | ● | ● | ● | |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● |
| **Valoración** | ● | ● | ● | ● |

## MERMAID MADNESS

*Spectrum*
*Electric Dreams*




Durante siglos las sirenas han atraído con sus cantos a los solitarios marinos que surcaban los mares en busca de aventuras. Estos míticos seres, mitad mujer mitad pez, suponían una irresistible tentación para aquellos hombres que pasaban meses enteros sin más compañía que su barco y una botella de ron.

Pero los tiempos cambian y ya nada es lo que era. Ahora, tras la llegada de la revolución sexual, las revistas eróticas y los vídeos porno, las sirenas se las ven y se las desean para que algún marinero o submarinista despistado se acerque hacia ellas.

Este es el caso de la pobre Myrtle, una sirenita bastante mona, entradita en carnes, pero que lleva ya varios años sin comerse una rosca.

Pero se le acaba de presentar una gran oportunidad, pues un submarinista ha quedado atrapado en el interior de un buque hundido en el fondo del mar. Myrtle intentará con todos los medios a su alcance salvar su vida y..., quién sabe lo que ocurrirá después.

Desgraciadamente las profundas aguas del océano no son nada tranquilas y muchos son los peces y otros tipos de animales marinos que molestarán y atacarán a nuestra acuática heroína.

El juego posee principalmente estructura de arcade, ya que tendremos que ir evitando numerosos obstáculos para poder inspeccionar los escenarios y avanzar en las pantallas, pero también tiene algo de videoaventura debido a que tendremos que ir recogiendo algunos objetos para abrirnos camino entre las duras rocas o los retorcidos hierros del buque hundido.

Mermaid Madness es un programa entretenido y bastante original que se acompaña con unos buenos coloridos gráficos





que harán que tengamos un ameno viaje marítimo en compañía de esta rellena sirenita.

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | |
| Gráficos | ● | ● | ● | |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● |
| **Valoración** | ● | ● | ● | |

# KNIGHT GAMES







*Amstrad - Commodore*
*Englih software*

Bueno, de verdad que esto es cosa mala; pero mala de buena, no mala de mala. Da gusto al espíritu y reconforta la vista el porder cargar, aunque sólo sea muy de vez en cuando, un juegazo como este Knight Games.

Como habréis podido comprobar con esas dos cosas que tenéis debajo de las cejas y gracias a las fotografías de pantallas («sceen shots», para que vayáis aprendiendo el argot) que gentilmente os ofrecemos, el juego va de fastuosos combates medievales.

Knight Games nos hace retroceder varios siglos en el tiempo, nos traslada a los más bellos escenarios del Medievo (castillos, bosques, campos de combate...), nos enfunda en una brillante armadura y pone en nuestras manos, a través de espadas, hachas y arcos, el mundo de los legendarios caballeros.

Gracias a las ocho pruebas de las que consta este programa, podremos conocer los «deportes» favoritos de aquellos tiempos, pues prácticamente podemos decir que Knight Games es la representación de las olimpiadas del siglo X.

En él se incluyen ocho pruebas diferentes, a cual más interesante, bonita y emocionante. Todo comienza con la lucha a espada, donde tendremos que demostrar nuestras habilidades en esta violenta especialidad frente a nuestro adversario (el cual puede ser el propio ordenador o el vecino del 5.°, que para eso pueden participar dos jugadores). Una vez que hayamos entrado en calor, deberemos continuar con una relajante sesión de práctica de tiro con la ballesta, especialidad ésta muy practicada en aquellos tiempos y en la que Guillermo Tell llegó a obtener varias veces el título mundial.

A continuación podremos disfrutar de una divertida y refrescante prueba consistente en luchar contra nuestro oponente con un simple palo como arma, pero con la circunstancia adicional de que nos hallamos sobre un estrecho y resbaladizo tronco atravesado sobre la superficie de un transparente riachuelo. El quid está, por supuesto, en dar con nuestros huesos en el río el menor número de veces posible.




Pero no os vayáis demasiado lejos a secaros, pues ahora le toca el turno a la lucha con maza, especialidad muy fina y elegante que consiste en partirle el cráneo a nuestro rival ayudados de una bola de acero del tamaño de un melón pequeño, la cual manejamos gracias a una cadena que la une a un palo que agarramos con nuestra mano. Una prueba encantadora.

Continuamos con el arco, instrumento con el cual tendremos que volver a demostrar nuestra puntería disparando contra un caballo blanco (de madera, no penséis mal).

Las tres pruebas restantes consisten en un combate con lanza, otro con hacha y, por último, otra modalidad diferente de lucha con espada. Con ella se da por finalizada esta durísima competición, cosa que a estas alturas es muy de agradecer, pues lo más probable es que nos encontremos completamente agotados con tanto ejercicio. Afortunadamente cada prueba puede ser cargada por separado, con lo que podremos disfrutar en cada momento con la que más nos apetezca.

Knight Games posee, además, unos gráficos y un sonido verdaderamente excepcionales, por lo que jugar con él resulta una delicia en todos los aspectos. Una maravilla de programa.

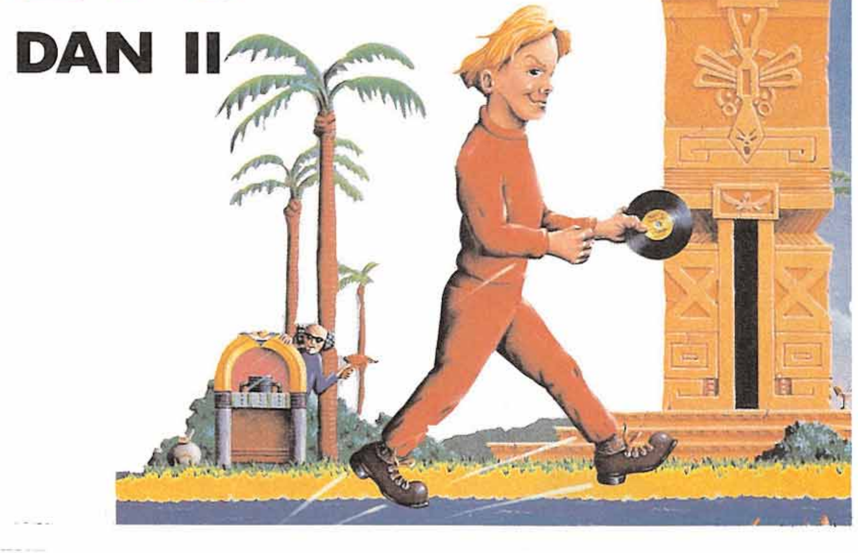



| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | ● | ● |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | ● |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | ● |



SPECTRUM - COMMODORE - AMSTRAD
DEACTIVATORS
Instrucciones y Pantallas en
CASTELLANO
¡Mal momento amigos! Como Jefe de Seguridad del Instituto de Investigaciones Gravitacionales, estaba tranquilamente apoltronado en mi despacho cuando mi "teléfono caliente" sonó. Un grupo de saboteadores fanáticos se ha infiltrado en el Instituto y ha plantado numerosas bombas de relojería y ADEMAS ha reprogramado mis robots guardianes para darme el susto de mi vida.
Bien, ¡esto es todo! He tenido que llamar a mis fuerzas de élite, los Androides Desactivadores, para limpiar los cinco laboratorios y deshacerse de los desapacibles guardianes tontos. Por supuesto que no es tan fácil moverse por entre habitaciones cuyos suelos sean techos y los techos puedan ser paredes. Si los DEACTIVATORS pueden arrojar todas las bombas fuera del Centro antes de que todos desafiemos las leyes de la gravedad, es posible que pueda continuar mi siesta.
Editado por DRO SOFT
Fundadores, 3 28028 MADRID
Tlfs.: 255 45 00/09
DRO SOFT

# DINAMITE DAN II



*Spectrum*
*Mirrorsoft*

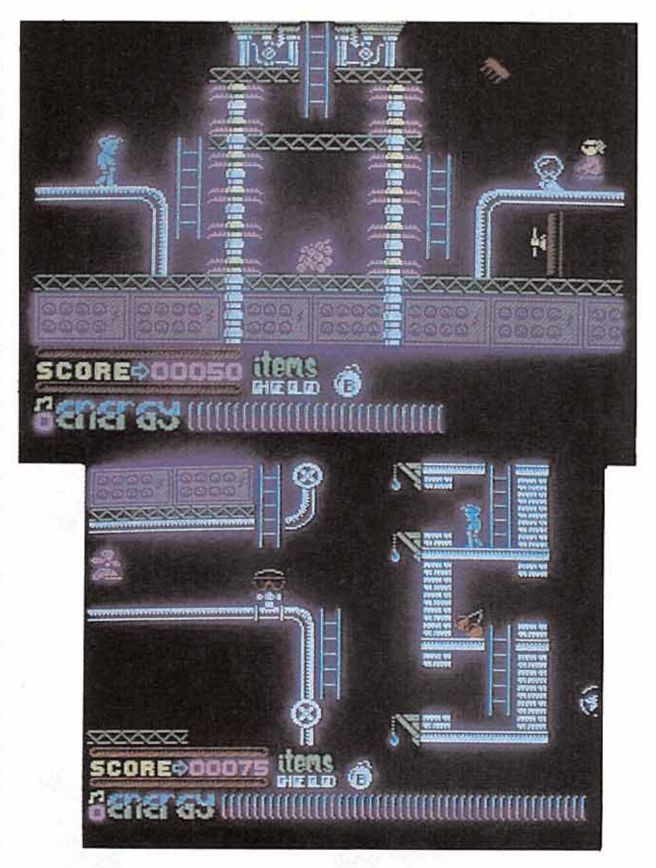
Parece como si últimamente los programadores estuvieran perdiendo su imaginación y creatividad, pues la avalancha de segundas partes de juegos anteriores que se nos avecina es realmente considerable: Cauldron II, Fist II, Phantomas II, Starstrike II..., y, por supuesto, este Dinamite Dan II. Pero si todas estas nuevas versiones van a ser tan buenas como en el caso que ahora nos ocupa, por nuestra parte no tenemos nada que objetar.

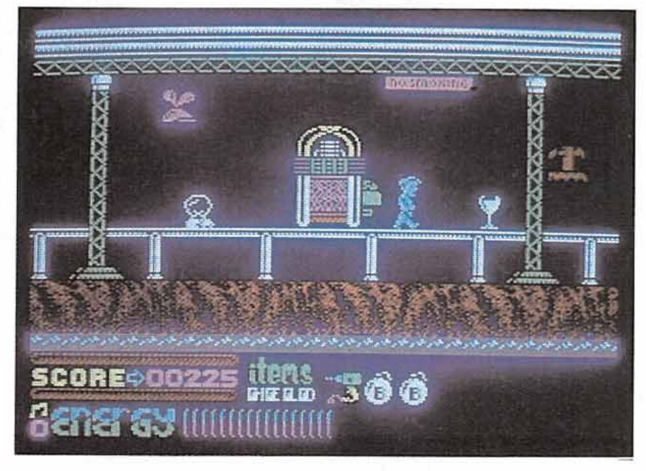
No descubrimos nada nuevo si decimos que Dinamite Dan es un programa excelente, pero suponemos que os agradará oír que su segunda parte es aún mejor.

Sin embargo, como todas las comparaciones son odiosas, intentaremos hablar de él de una manera independiente, aunque antes es necesario decir que ambos juegos poseen una gran similitud tanto en los aspectos gráficos como en el desarrollo y forma de jugarse, por lo que los que ya conozcan las anteriores andanzas de Dinamite, podrán hacerse una idea muy aproximada de cómo es el nuevo juego.

Para los profanos diremos, pues, que Dinamite Dan II es el prototipo de arcade en el que tenemos que poner de nuestra parte toda la habilidad que seamos capaces de desarrollar, con el fin de evitar que nuestro desmelenado héroe sea arrollado por cualquiera de los miles de objetos peligrosos y trampas mortales que el malvado Dr. Blitzen ha repartido por este neurasténico laboratorio.

Por cierto, creo que aún no hemos hecho las presentaciones oportunas. Este Dr. Blitzen no es otro que el eterno rival de Dinamite, el cual parece ser que esta vez está maquinando un plan auténticamente maquiavélico: Corromper a la juventud del mundo. Esas son sus intenciones. Y, ¿qué manera más fácil de atraer a los jóvenes que a través de la música? Por eso ha grabado unos discos corrosivos, hirientes y de auténtico mal gusto con los que torturar los tímpanos de sus indefensas víctimas.




Pero Dinamite no está dispuesto a admitir tamaña vileza y se ha presentado a bordo de su dirigible en una de las islas-laboratorio del doctor con el fin de encontrar uno de estos discos y destruir la gramola en la que sería emitido para todo el mundo. Una vez conseguido este primer paso deberá recoger una garrafa de fuel para poder escapar de la isla y dirigirse a otra de las ocho que posee sú enemigo (quien, por cierto, nos recuerda físicamente al exministro de economía, Sr. Boyer).

Todos estos lugares, como antes os comentábamos, se encuentran repletos de innumerables peligros y no son precisamente fáciles de transitar, sino que, por el contrario, necesitaremos unos excelentes reflejos y una no peor habilidad a la hora de esquivar todos estos atacantes y movernos con rapidez y precisión por los recovecos que configuran las casi 200 pantallas de que se compone el juego.

Dinamite Dan II es un programa repleto de acción en cada momento de su desarrollo, y nos sorprende enormemente por su gran creatividad e imaginación con las que están realizados la totalidad de sus escenarios y personajes. Un gran juego que supera (o al menos iguala) a su predecesor en calidad y cantidad de diversión, por lo que seguramente será uno de los grandes éxitos de este año.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | ● | |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | |
| Originalidad | ● | ● | | | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | |

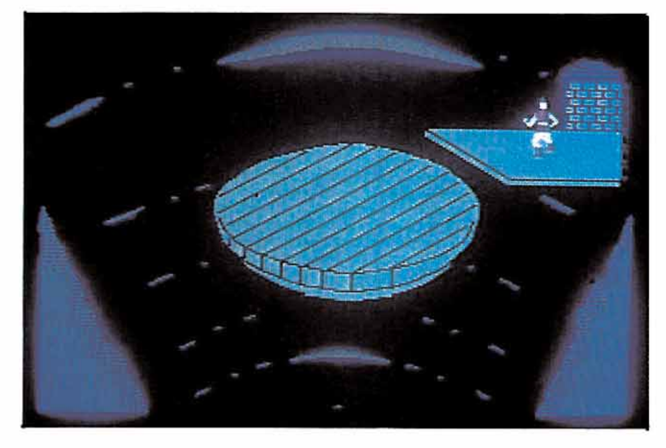
# DRAGON'S LAIR

*Commodore*
*Software Proyects*

Nuevo programa versión videojuego de éxito. Esta vez se trata del popular y espectacular Dragon's Lair, al cual seguramente conoceréis por sus sensacionales dibujos, realizados por uno de los diseñadores de Walt Disney, los cuales supusieron una gran innovación algunos años atrás.

Ahora, con algún retraso y algo menos de grandilocuencia, hace su aparición en su versión para Commodore de la mano de Software Proyects, compañía conocida principalmente por su programa Jet Set Willy.





Por si aún desconocéis el argumento del juego, os comentaremos que se trata de un arcade ambientado en la Edad Media, en pleno apogeo de la caballería andante y que consta de nueve pruebas diferentes, a las que sólo se puede acceder si conseguimos pasar las anteriores.

Estas pruebas difieren mucho en su sistema de juego, aunque la gran mayoría tienen a la lucha con espada como protagonista, y la totalidad de ellas son bastante difíciles de finalizar con éxito, a pesar de disponer de un número relativamente elevado de oportunidades.

Estas pruebas y combates, que culminan en el inevitable rescate de la princesita raptada, son las siguientes:

El disco descendente; en la cual deberemos mantener el equilibrio mientras caemos por un largo precipicio y somos empujados hacia abajo por unos míticos seres soplones.

El pasillo del esqueleto; donde seremos atacados por un enorme esqueleto al cual deberemos derrotar con la ayuda de nuestra espada.

La soga ardiente; deberemos escalar por una larga cuerda que arde de abajo a arriba y ser, pues, más rápidos que el propio fuego.

La habitación de las armas; un conjunto diabólico protege este cuarto de los intrusos, pero nosotros tendremos que abrirnos paso a través de este nido de armas mortíferas.

La rampa de los gorilas; seremos atacados por unos horribles simios de aspecto monstruoso y no muy buenas intenciones. Mover la espada con rapidez y destreza si queréis salir de allí con vida.

La sala del tentáculo; el laboratorio del malo. Bestias feroces nos acometerán a nuestro paso. Cuidado con el tremendo tentáculo que cuelga de arriba.

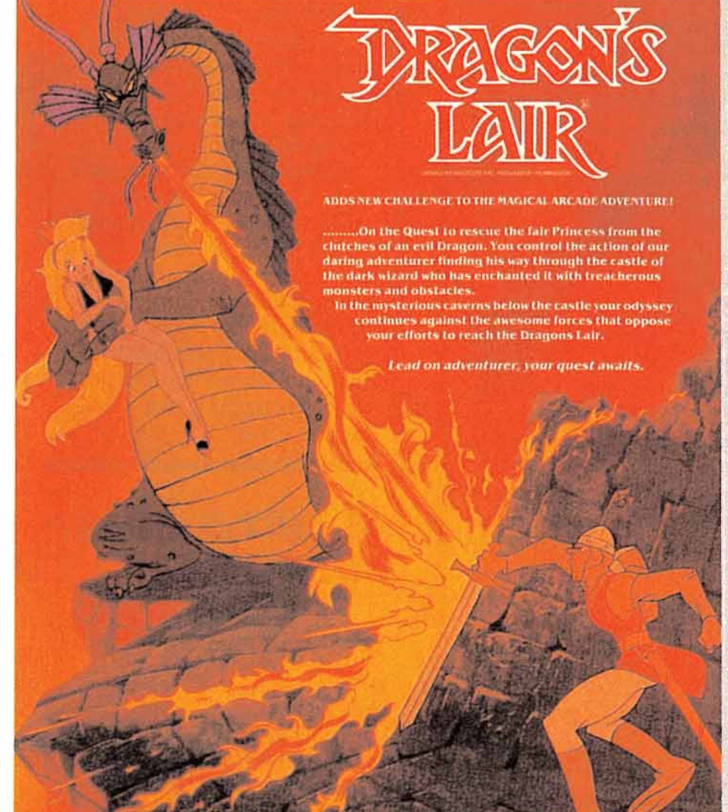
El segundo disco; una nueva prueba de equilibrio sobre un disco qûe cae.

El guardarropa mortal; estamos ya cerca de la guarida del dragón y las cosas se van complicando aún más. Nuestro enemigo ha colocado aquí al más peligroso de sus esbirros que, además, posee poderes mágicos y aparece y desaparece inesperadamente.

El dragón asesino; la última prueba. La dama se encuentra custodiada por un enorme y peligroso dragón al cual sólo podremos derrotar si conseguimos una espada mágica que se halla detrás de él. Si lo conseguimos, habremos finalizado con éxito nuestra misión.

Como veréis estas pruebas son bastante variadas y requieren técnicas muy diferentes para conseguir sobrepasarlas, por lo que el juego resulta en general entretenido y poco monótono. Pero esta misma variedad hace que cada evento tenga sus propias características y unos resulten más divertidos o aburridos que los restantes, aunque durante todo el programa se mantiene una línea muy similar de adicción.




Gráficamente Dragon's Lair no es evidentemente la maravilla de los videojuegos de los billares, pero sí posee una calidad considerable (aunque posiblemente podía haber dado un poco más de sí).

En definitiva, una buena versión de un excelente juego.

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Adicción | ● | ● | ● | ● | |
| Gráficos | ● | ● | ● | ● | |
| Originalidad | ● | ● | ● | ● | |
| Valoración | ● | ● | ● | ● | |




## SUBRUTINAS UTILES EN BASIC

*IAN R. SINCLAIR*
*PARANINFO*
*98 Págs.*

La mayoría de los programadores utilizan normalmente una serie de subrutinas que se repiten en todos sus programas y que son de algún modo la base de todas sus creaciones. Pensando en ellos y en los que no disponen de una biblioteca de rutinas lo suficientemente amplia, se ha creado este libro que es en realidad una buena recopilación de subrutinas que de un modo u otro, siempre utilizaremos en algún momento a lo largo de nuestros programas.

La mayoria de ellas sirven para ser utilizadas en cualquier ordenador aunque por si no estuviera claro se dan las instrucciones necesarias para su posterior adaptación por el lector.

Se tratan las más necesarias y están divididas en varios capítulos: Presentación Visual, Técnicas de entrada, Busqueda y clasificación, Operaciones con vectores y matrices, Gráficos y diagramas y Archivo de datos.




## CODIGOS Y CLAVES SECRETAS CRIPTOGRAFIA EN BASIC

*GARETH GREENWOOD*
*ANAYA*
*307 Págs.*

Estamos ante un libro que trata, de un modo ameno y a través del ordenador, de adentrarnos en el mundo de la Criptología.

A lo largo de toda la obra se describen y analizan todas las técnicas de cifrado y descifrado de mensajes en clave, de tal modo que el ordenador realice el trabajo repetitivo a través del rompeclaves.

Se tratan entre otras las técnicas de sustitución monoalfabética, cifrados en zig-zag, transposición de columnas, cifrados por giro de rejilla (rejilla de Cardano), fracionarios (método Bífido), poligráficos (método Hill) y polialfabéticos (método Gronsfeld) e índice de coincidencia y seguridad de una clave.




## EL LIBRO GIGANTE DE LOS JUEGOS PARA COMMODORE

*GREGG BAMETT*
*ANAYA*
*260 Págs.*

Como inequívocamente indica su nombre se trata de otro de esos libros de juegos para ordenador con los que los usuarios (en este caso de Commodore) podrán pasar algunas horas entretenidos y de paso, si ponen interés, aprender cuál es el modo de hacerlo.

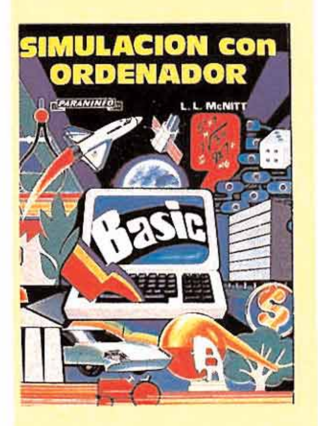
Encontraremos una amplia variedad que va desde el típico juego de marcianitos hasta un creador de sprites. Son un total de 31 programas.

Al final de cada uno de ellos hay listado del checksum que nos permite averiguar rápidamente si ha habido algún error en el mismo cuando lo hemos tecleado.

Un libro de los de pasar el rato.




## SIMULACION CON ORDENADOR




*L.L.MCNITT*
*PARANINFO*
*354 Págs.*

A pesar de que por su título, a muchos usuarios podría parecerles un libro más de juegos, se trata en realidad de una obra bastante completa que nos enseña las técnicas de simulación y modelación mediante una serie de interesantes programas que pueden ser utilizados perfectamente con cualquier modelo de ordenador.

Con él aprendemos cómo aplicar de un modo sencillo todas estas técnicas para resolver problemas de negocios, científicos, financieros, educativos y cómo no, también juegos.

Todos los programas están escritos en lenguaje BASIC y agrupados por secciones. Hay ejercicios para resolver y el libro no requiere unos conocimientos previos para su comprensión ya que ha sido desarrollado a modo de manual. De todos modos los temas más técnicos han sido enfocados olvidando un poco el rigor matemático que los caracteriza normalmente.

# DRAGON'S LAIR®

OWNED BY MAGICOM INC. AND USED BY PERMISSION

**¡¡EL JUEGO DE LAS MAQUINAS QUE SORPRENDIO A TODOS!!**

... Por su parecido a una película de dibujos animados. En tu intento de rescatar a la bella Princesa de las garras del diabólico Dragón, tú, nuestro héroe, has de abrirte paso a través del castillo encantado por el Mago Negro.

Muchos son los peligros que te acechan y pocas tus defensas, sólo tu espada y tu habilidad...

***¡ADELANTE AVENTURERO, EL DESAFIO TE ESPERA!***

SOFTWARE PROJECTS



**OTRO EXITO DE**




DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17
28010 MADRID. TEL. (91) 447 34 10 - DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10 - TEL. (93) 432 07 31

# TASWORD

**La utilización del ordenador para confeccionar textos, ha venido a revolucionar el mundo de la escritura, dejando a la máquina de escribir como una auténtica pieza de museo.**

Uno de los programas más difundidos entre los ordenadores, es el de tratamiento de textos, con él, escribir es una tarea tan fácil, que una persona que no haya visto en su vida una máquina de escribir, puede obtener con sólo unas horas de práctica, escritos de una confección perfecta.

Tales son las ventajas que la escritura con ordenador ofrece sobre la máquina de escribir, que los fabricantes de éstas dotan a sus últimos modelos de memoria, discos y pantalla, transformándolos en ordenadores exclusivamente dedicados al tratamiento de textos.

Las ventajas que aporta esta nueva forma de escritura, están basadas en el nuevo concepto que el ordenador introduce en la forma de elaborar un texto.

Mientras en una máquina cada pulsación de tecla queda grabada inmediatamente sobre el papel, sin posibilidad de enmienda (a no ser que dispongamos de tecla de borrado), en el ordenador lo escrito permanece en la pantalla, donde podemos hacer todas las modificaciones que deseemos, antes de obtener una copia impresa.

## HACER CON EL TEXTO LO QUE SE QUIERA

Si el hecho de poder ver lo que tenemos escrito antes de pasarlo al papel es de gran importancia, es en la posibilidad de alterar los textos, donde se aprecian las excelencias de estos programas.

Con el texto en pantalla podemos borrar la letra, palabra o línea deseada. Para eliminar los espacios en blanco que han aparecido al efectuar el borrado, el texto se vuelve a ordenar automáticamente.

En cualquier momento podemos intercalar en nuestro escrito palabras que se nos hayan olvidado, signos de puntuación, o líneas completas de texto.

Si después de leer nuestra obra, consideramos que determinado párrafo debería estar situado al principio de la misma y no en su posición actual, podemos perfectamente cambiar un determinado número de líneas a donde nos interese.

Podemos repetir, las veces que deseemos y en lugares distintos, los fragmentos deseados, elaborando el texto definitivo como si se tratase de cortar y pegar trozos de hojas.

Estas son, a groso modo, las facilidades que pone al servicio del usuario un procesador de textos, las cuales hacen que escribir a máquina sea un arcaico y laborioso trabajo, en el cual el texto permanece invariable de principio a fin, a diferencia del ordenador que nos permite moverlo y darle forma deseada.

## LA EVOLUCION DEL PROGRAMA

Tasword, es un producto de Tasman Software, casa especializada en realizar programas para Amstrad, la versión que tenemos ante nosotros, es el resultado de un proceso de evolución y transformación del programa original, nacido en 1983.

La primera versión de Tasword, estaba realizada para el 464, pudiendo utilizarse también en el 664, con una capacidad de 15.800 caracteres.

La segunda versión, realizada en 1984 pensando exclusivamente en la utilización de disco, aumentó la capacidad a 21.800 caracteres, sacando el menú principal de la memoria y cogiéndolo del disco.

La que nos ocupa actualmente, está realizada para aprovechar las superiores prestaciones del 6128, consiguiendo una capacidad de 36.800 caracteres, e introduciendo nuevas opciones que le hacen infinitamente superior a las anteriores.

Las nuevas posibilidades nos permiten insertar texto directamente desde la posición del cursor, recuperar mediante un toque de tecla la última línea que hemos borrado, y el uso directo de la / y las vocales acentuadas en nuestros escritos.

La potencia y posibilidades del programa son tales, que al abrir la carpeta nos encontramos con un manual de 70 páginas, a lo largo de las cuales se explica detalladamente el conjunto de funciones y operaciones a realizar con el texto.

## TASWORD EN ACCION

Aunque es conveniente leer el manual, podemos pasarlo por alto perfectamente, pues, el programa tiene incluido un tutor y varios textos escritos en español, los cuales, una vez cargados en pantalla, nos enseñan paso a paso la utilización del mismo, sin necesidad de tragarnos el petardo de manual.

Una vez que el programa está en memoria, aparece ante nuestros ojos la página, a cuyo pie se encuentran los datos de línea, columna, justificación derecha, palabra partida, fin de página, tecla de ayuda y juego de caracteres, y encima de ellos tenemos la reglilla de márgenes y tabuladores.

Como los colores iniciales del programa, son un poco molestos para los poseedores de monitor en color (papel negro con letras blancas) y nos conducirían a la completa ceguera en pocas sesiones, nos diponemos a cambiarlos.

Puestos a hacer cambios, definiremos también los márgenes, de forma que las líneas de texto tengan la longitud deseada. Esta originalidad es de 80 caracteres, pudiendo estar comprendida entre 0 y 128 caracteres, aunque 80 es el máximo contenido en pantalla.

El menú principal, en su opción de personalizar el programa, nos permite realizar este cambio tan necesario, en el que podemos elegir color de papel, borde 1, borde 2, tinta 1, tinta 2, forma del cursor, margen derecho y margen izquierdo.

En la elección de colores, para evitar el contraste (fuertemente perjudicial para la vista) que existe entre pasar la vista continuamente desde un papel blanco con impresión negra, a una pantalla negra con letra blanca, recomendamos el color 13 (blanco) para el papel y 0 (negro) para la tinta 1, la tinta 2 puede ser el 3 (roja), pues sólo aparece en el menú principal indicando el número de líneas, palabras, caracteres y demás datos estadísticos del texto escrito.

Una vez definido el formato de nuestro programa de acuerdo con nuestras necesidades, procedemos a grabarlo para no tener

que estar modificando cada vez que pongamos en marcha el ordenador.

El programa se graba a sí mismo de forma directa, con la simple acción de salir al menú principal y seleccionar la opción de grabación (una buena forma para realizar copias de seguridad del mismo).

## FUNCIONES BASICAS

Ahora procedemos a fijar los parámetros que aparecen a pie de página. Si queremos tener más espacio para la escritura, eliminaremos la ventana de ayuda, pues, con un toque de tecla podemos salir de la pantalla de texto y ver aparecer el repertorio total de operaciones y teclas que las realizan.

Las dos que primero seleccionamos son las de justificación y ruptura de palabras, que se encuentran íntimamente ligadas, realizando unas operaciones con el texto bastante curiosas.

Con la ruptura de palabras activada, escribiríamos de forma normal, pero desactivando la palabra que al final de línea debía permanecer cortada, pasa automáticamente a la línea siguiente.

El hueco dejado a la derecha de la línea, se puede rellenar justificando la línea. Para ello activaremos la operación de justificación, y veremos cómo al alcanzar el final de línea con una palabra que no cabe, ésta bajará a la línea siguiente y en la línea anterior los espacios en blanco se distribuirán de forma que las palabras se repartan por toda la línea, quedando siempre una al final de la misma.

De esta forma conseguimos dar al texto un aspecto de unidad y continuidad, apareciendo perfectamente encolumnado dentro de los márgenes (técnica habitualmente utilizada en los textos que aparecen en prensa escrita).

Disponemos de una importante función, que permite intercalar en la posición deseada, letras y palabras. Se trata de la inserción.

Tenemos la normal, que una vez activada, nos permite con un toque de ENTER, crear una línea en blanco en la posición del cursor, pudiendo intercalar texto de esta forma.



## UNA INNOVACION QUE VALE SU PESO EN ORO

Pero la función más espectacular sin duda, es la de inserción automática, gracias a ella podemos intercalar las palabras que deseemos en el texto con sólo colocar el cursor en posición y empezar a escribir. Además tiene la ventaja de ordenar el texto que viene a continuación, moviendo hacia abajo las palabras que sobran de la línea.

Esta función constituye sin duda, la mayor innovación que presenta esta última versión de Tasword, siendo lo que más se echaba en falta en los productos anteriores. La comodidad que ofrece al usuario y la facilidad con que permite intercalar textos, hacen que por sí sola merezca la pena adquirir Tasword 128, aunque se posea alguna versión anterior.

La última función que podemos seleccionar, es la que nos indica el final de cada página de texto, para ello tendremos que haber definido anteriormente el número de líneas por página.

Fijadas las funciones de la ventana inferior, estamos en condiciones de empezar a escribir.

# Utensilios y Cachivaches



Cada vez que pulsemos una tecla, en la posición del cursor aparece la letra correspondiente, y éste avanza a la próxima posición.

## MOVIENDONOS POR EL TEXTO

Con una cantidad de texto suficientemente grande, podemos observar las ventajas de los distintos tipos de movimiento del cursor.

Este puede saltar de letra a letra, de palabra a palabra, de línea a línea, de una pantalla a la siguiente, al principio del texto y al final.

Para borrar los pequeños o grandes deslices cometidos a lo largo del escrito, tenemos las siguientes posibilidades: borrar una letra, una palabra, una línea, o la totalidad del texto.

Si no tenemos activado el modo automático de inserción, podemos insertar una letra, una línea, o varias donde nos interese.

Otras posibilidades en la escritura de líneas, son las de mover el texto a la derecha, a la izquierda, centrar una línea, justificar un párrafo entero, o solamente una línea.

Podemos adaptar el formato de las líneas a nuestras necesidades alterando los márgenes, los cuales se pueden suprimir, colocar al lado derecho, o situar al izquierdo.

De forma similar podemos alternar las marcas de tabulación, de manera que el movimiento rápido a lo largo de las líneas se realice con soltura. Podemos borrar todos los existentes, restituir los primitivos, añadir los que deseemos o borrar los que nos sobren.

## EN CASO DE DUDA, PIDE AYUDA

Un capítulo importante es la página de ayuda, en ella se encuentran concentradas todas las funciones y las teclas que las activan. Para sacar esta página por pantalla, basta con pulsar una tecla (ESC), después un toque de ENTER nos devuelve a la misma posición de texto en la que nos encontrábamos.

Otra innovación respecto a anteriores versiones, introducida para el uso en España del programa, es la inclusión de la \ en el procesador y las vocales acentuadas, la única pega es que al iniciar la \ , se han cargado el signo de los dos puntos (nadie es perfecto).

Para la repetición de algunas de esas palabras que siempre aparecen en cualquier escrito, o de las cabeceras de notas, cartas, etc., podemos programar las teclas de función para que contengan las palabras deseadas, después, a toque de tecla, aparecerá en la posición del cursor el texto programado.

Una de las opciones más útiles de un procesador, es la de movimiento de texto, con ella tras haber acotado la parte que queremos desplazar, podemos copiarlo en cualquier posición, moverlo a otro sitio, o suprimirlo del texto.

## MEJORA DEL ESTILO LITERARIO

Ideal para aquella gente que a lo largo de su obra repite la misma palabra más de veinte veces, haciendo que su estilo literario deje mucho que desear, convirtiéndose en monótono y aburrido, Tasword tiene la búsqueda automática de palabras.

Gracias a ella podemos localizar a lo largo del texto todas las veces que hemos utilizado esa palabra y sustituirla según convenga o no, por la elegida a este fin.

Por supuesto, desde el menú principal podemos cargar, grabar o mezclar cualquier tipo de textos que tengamos en el disco.

Cada vez que llegamos al menú, Tasword nos da la información más relevante del texto que estamos procesando, en ella nos especifica el número de líneas, el de palabras, el número de caracteres y la cantidad de memoria disponible.

Para pasar al papel el contenido de la pantalla, este programa ofrece gran variedad de posibilidades: papel continuo, hojas sueltas, doble espacio, triple, número de líneas por página, pie de página, cabecera, imprimir números de página, etc., consiguiendo que nuestro trabajo sea totalmente perfecto.

## EL RESULTADO FINAL

Tasman software, en su última versión de Tasword, ha conseguido un producto francamente notable, en el que además de aprovechar el total de la memoria del 128, ha mejorado ampliamente sus anteriores procesadores.

La inclusión de la inserción automática, que en los anteriores programas se echaba en falta, dota de una inusitada potencia al programa.

La adaptación a la ortografía del castellano con eñes y vocales acentuadas, son un detalle que nunca dejaremos de agradecer.

El elevado número de opciones y funciones de tratamiento de texto que incluye el programa, hacen que el dominio absoluto del mismo, no se logre hasta haber trabajado con él bastante tiempo.

Por el contrario, escribir con él sin agotar la multitud de usos, es francamente sencillo y gracias al tutor y demás facilidades incluidas en el mismo, en una sentada podemos obtener unos resultados más que aceptables.

Un programa imprescindible para el que quiera averiguar por qué la máquina de escribir está completamente "OUT"










# LA LEYENDA CONTINUA

La deseada continuación de "EXPLODING FIST"
ya es una realidad; FIST II es mucho más que una segunda parte:
más de 100 pantallas y 700 sprites diferentes en las que
los oponentes al "GRAN MAESTRO" se esconden en bosques, acantilados,
cavernas y lugares con paisajes que te asombrarán.

"Exploding Fist" fue la revelación; **"FIST II", la consagración.**

---

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA: ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17**
**28010 MADRID. TEL. (91) 447 34 10 - DELEGACION BARCELONA, AVDA. MISTRAL, N.º 10 - TEL. (93) 432 07 31**

# EL NUEVO SPECTRUM + 2

Después de inumerables especulaciones en torno al futuro de Sinclair tras la venta a Amstrad Consumer Electronics, ésta resurge ahora con más fuerza que nunca con un nuevo modelo que viene a completar la saga de los Spectrum: el Spectrum +2.

El primer contacto con la nueva máquina tuvo lugar en la Personal Computer World Show celebrado entre los días 3 al 7 de este mes, en un impresionante stand dedicado al nuevo Sinclair donde la multitud se agolpaba para tener la oportunidad de acercarse al nuevo ordenador que venía precedido de un gran misterio.

Por fin vimos ante nosotros un Spectrum con teclado profesional de verdad y un cassette integrado. De este modo quizá se logre que desaparezcan de una vez por todas los problemas de carga. El cassette no tiene mandos de volumen ni tono, ya que no los necesita. Tampoco han olvidado mantener un orificio que nos permita ajustar correctamente la altura de la cabeza (azimut).

La disposición del teclado es idéntica a la del Spectrum + y Spectrum 128K, con la única salvedad de que cada una de las teclas sólo contiene indicaciones de la letra y símbolos, a excepción de los comandos RUN, CODE y LOAD, que están grabados sobre la superficie de las teclas correspondientes.

Al conectarse el ordenador muestra un menú de opciones como el siguiente:
Carga desde cinta.
128 Basic.
Calculadora.
48K Basic.

El sistema operativo en modo 128K ha sido notablemente mejorado, accediéndose a algunas de sus funciones como Edición, Renumeración, Carga de programas, modo Calculadora, etc, por medio de menús.

Se ha suprimido la opción «procesador de textos» del 128K ya que, a decir verdad, no era operativa al emplear solamente 32 columnas y porque la mayoría de los usuarios utilizan porgramas específicos de tratamiento de textos en lugar de la opción incluida.

Se mantiene el interface MIDI, pero sólo de salida. Es decir, que desde el ordenador pueden controlarse los instrumentos musicales que admitan conexión MIDI, pero desde éstos no puede mandarse información al ordenador.

Con todo, lo más sorprendente del nuevo modelo es que, aun habiendo rediseñado de nuevo el software y gran parte del hardware, además de añadir un teclado profesional y un cassette, el precio sea el mismo que el del 128K anterior, que no tenía ninguno de estos avances.

## ESPECIFICACIONES TECNICAS:

### MEMORIA:
RAM de 128K.
ROM de 32K.
CPU Z80A, a una velocidad de reloj de 3,54690 MHz.

### ESTRUCTURA DE LA PANTALLA:
256×192 píxel.
24×32 caracteres.
8 colores.
2 tonalidades (brillo) en cada color.
Flash y borde controlables.
(En lo que se refiere a la estructura de la pantalla todo se mantiene igual que en modelos anteriores para respetar la compatibilidad).

### SONIDO:
Tres canales de sonido independientes, cada uno de ellos ajustable en tono y cada uno de ellos con dieciséis posibles envolventes de ruido. Estos tres canales están controlados por un integrado generador de sonido especial: AY-8912. Mantiene también el sonido más simple del clásico BEEP.
Salida de audio vía TV o para amplificador.

### TECLADO:
Tipo Qwerty, de 58 teclas mecánicas.

### ALMACENAMIENTO DE DATOS:
Cassette incorporado.
Memoria Volátil paginada (disco RAM).

### FIRMWARE:
Basic del Spectrum de 48K (en modo compatible).
Basic del 128K, con editor de pantalla, comandos tecla a tecla y menús de edición, carga, modo calculadora, etc.

### CALCULADORA

### INTERFACES:
Salida de Televisión en color UHF PAL.
Port de impresora en serie (RS232).
Salida para Monitor RGB.
Salida para Teclado numérico independiente (no incluido).
Interface MIDI (sólo salida).
Dos port de joystick con protocolo particular (no valen los anteriores).
Salida de audio conectable a un amplificador.
Port de expansión con el Bus del Z-80.

### OTROS:
Fuente de alimentación.
Botón de Reset.
Led indicador de encendido.
La compatibilidad con modelos anteriores se ha vigilado con especial interés, teniendo en cuenta que una de las máximas posibilidades de éxito está en la gran cantidad de software disponible.

Sin duda, estamos ante el nacimiento de un nuevo producto que por sus características estamos seguro que va a venderse muy bien.






# La Pantalla Enigmática

**Tras haber finalizado el concurso PASATIEMPOS que nos ha venido acompañando durante los últimos meses, vamos a dar paso en esta ocasión a un nuevo concurso: LA PANTALLA ENIGMATICA.**

## BASES

**1.** El juego consiste en encontrar entre todas las fotos pertenecientes a las pantallas de juegos que aparecen en la revista, una a la que denominaremos la PANTALLA ENIGMATICA.

**2.** Dicha pantalla se puede reconocer porque en ella aparece un elemento que no pertenece a ese juego, pero que se encuentra añadido como si fuera una parte más, integrante del mismo.

**3.** El elemento puede ser cualquier objeto, personaje o gráfico de un juego, que pertenezca a otra de las pantallas que se encuentran en ese mismo número de la revista.

**4.** Una vez localizada la PANTALLA ENIGMATICA y el elemento intruso de la misma, habrá que indicarlos en el cupón que a tal efecto incluimos en esta misma página, tras lo cual procederéis a recortarlo y meterlo en un sobre que habrá que enviar a la siguiente dirección:

Concurso La pantalla enigmática
MICROMANÍA
Carretera de Irún, km 12,400
Madrid

**5.** El plazo de admisión de respuestas será hasta el día 30 del mismo mes de la publicación de la revista.

**6.** Entre todos los acertantes se efectuará un sorteo en el que habrá dos ganadores, a los que les corresponderá como primer premio, un equipo de Alta Fidelidad, y como segundo premio, una bicicleta de carreras.

**7.** El resultado será publicado en MICROMANIA dos números después al de la convocatoria del concurso.

Nombre...................................
Domicilio...................................
Código Postal.................... Teléfono....................
Ordenador.................... Provincia.................... Edad..........
Página donde se encuentra la pantalla enigmática....................
Nombre del juego....................................

## UN EJEMPLO PRACTICO

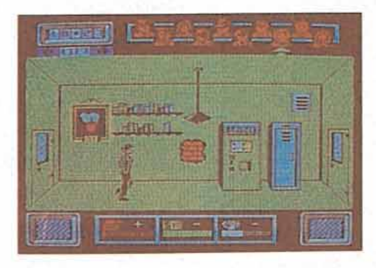
Imaginemos que en la sección de LO NUEVO, o en PATAS ARRIBA, o en cualquier otra donde aparece normalmente la foto de un juego, encontráramos la siguiente pantalla:

**Gráfico falso PANTALLA ENIGMATICA**

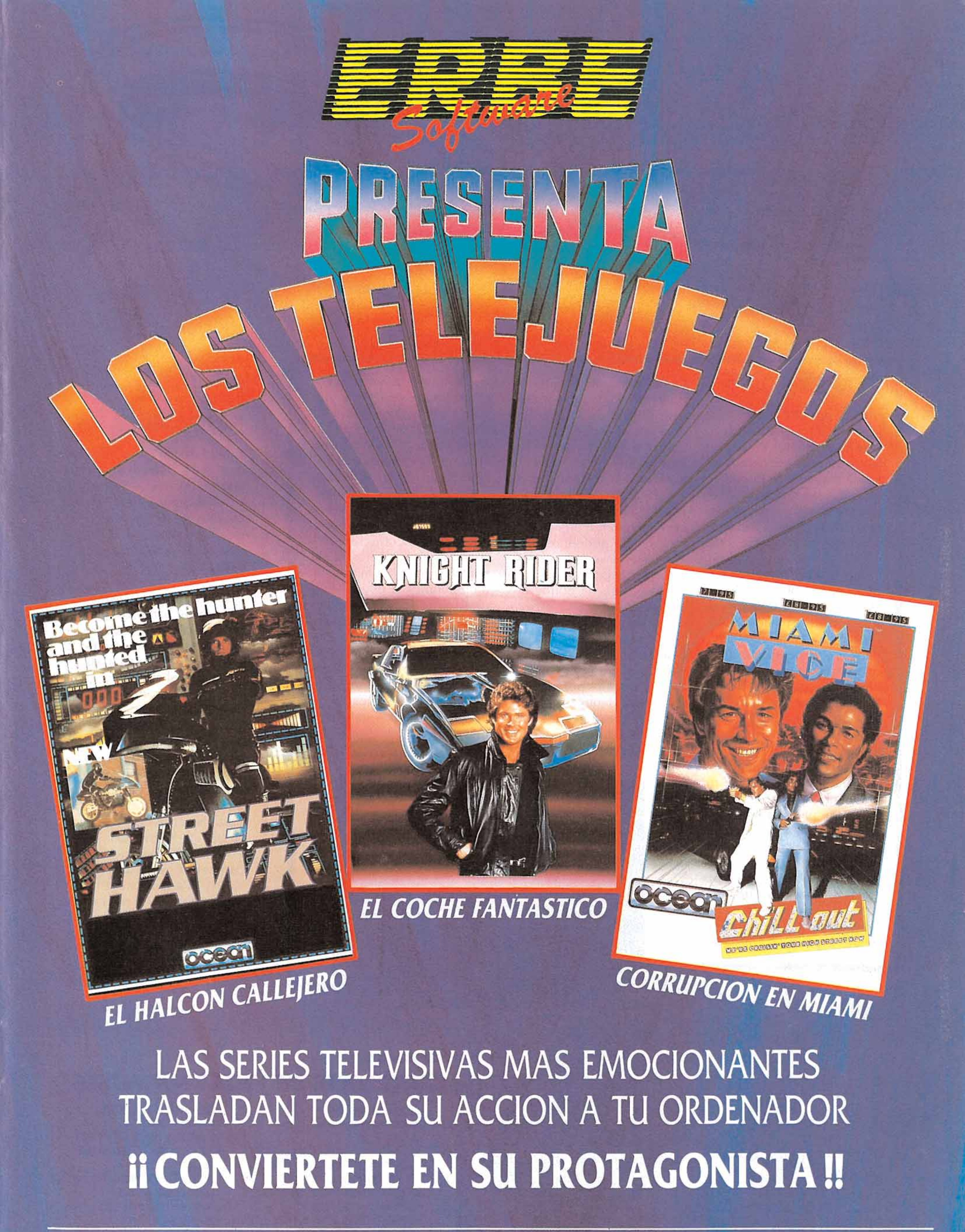


La máquina que se encuentra en esta pantalla no pertenece en realidad a este juego, sino que es un elemento gráfico del programa que aparece en la pantalla de abajo que a su vez se puede encontrar en cualquier otra página de la revista.

**Gráfico original**

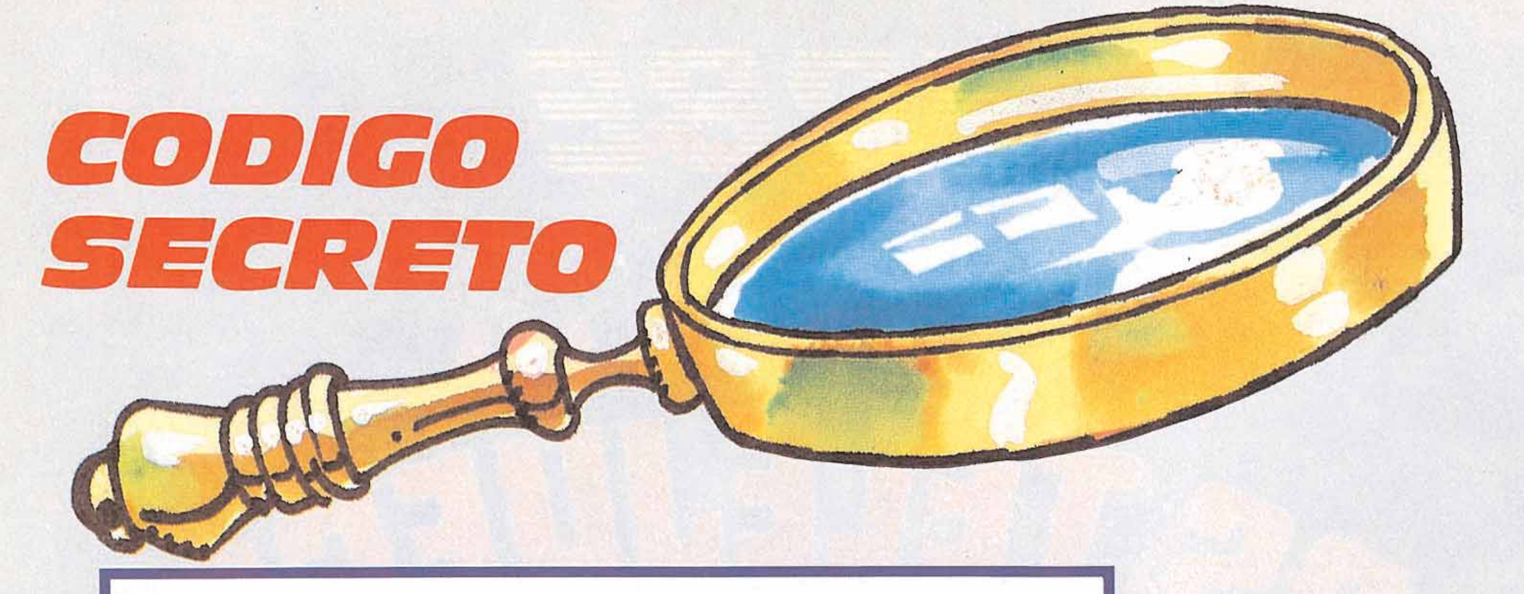


El motivo por el que el elemento intruso de la pantalla enigmática debe estar en otra foto de la misma revista es para que cualquiera de vosotros pueda identificarlo comparativamente sin necesidad de tener que disponer de dicho juego.



ERBE
Software
PRESENTA
LOS TELEJUEGOS
KNIGHT RIDER
EL COCHE FANTASTICO
Become the hunter and the hunted in
NEW
STREET HAWK
ocean
EL HALCON CALLEJERO
MIAMI VICE
ocean
Chill out
CORRUPCION EN MIAMI
LAS SERIES TELEVISIVAS MAS EMOCIONANTES
TRASLADAN TODA SU ACCION A TU ORDENADOR
¡¡CONVIERTETE EN SU PROTAGONISTA!!

# CODIGO SECRETO

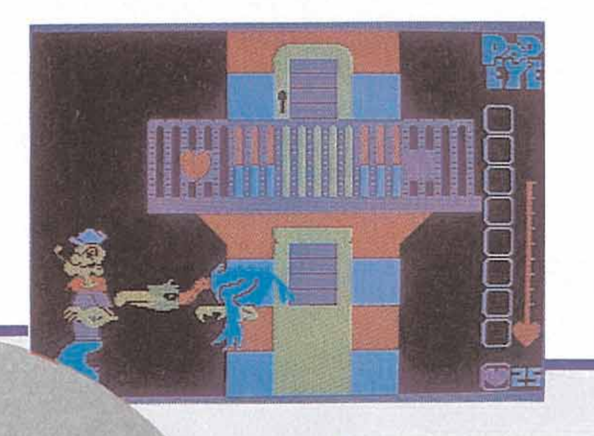


## POPEYE

Subiendo por la cuerda de la habitación a la izquierda de Olivia, podremos coger una llave. Esta llave podemos utilizarla para abrir la puerta del faro (donde al principio hay dos corazones y unas espinacas). Si seguimos subiendo veremos, en la cuerda, unas espinacas que se cogen por dentro y una especie de moneda por la parte de fuera. Vamos al faro y subimos, allí habrá otras espinacas y una llave. Si nos vamos por detrás de la luz y bajamos por el faro, abriremos otra puerta encontrándonos con una especie de terraza. Si nos dirigimos por los extremos y saltamos podremos coger unas espinacas y una llave que servirá para abrir una puerta en la pantalla de la cuerda. Arriba, en el faro por fuera y a la derecha, pasaremos a otra habitación a través de un andamio. Si saltamos cuando está pasando un ovni nos montaremos encima y así podremos llegar hasta una máquina tragaperras o bien tirarnos por dentro, para acceder a otras habitaciones hasta entonces inaccesibles. Con esto podremos coger más corazones, uno el de la cuerda y otro por el andamio.

Con la moneda que habíamos cogido antes podemos acceder a la máquina tragaperras. Si en esa habitación nos ponemos detrás de la cerca, llegaremos a un barco pirata donde podremos coger otra llave. Salimos e inmediatamente llegamos hasta la pantalla derecha donde nos encontraremos una especie de cerilla, la cogemos, y por detrás nos metemos en la vela y subimos al mástil para adquirir más corazones. En este caso si vamos por fuera, en vez de por dentro, obtendremos dos corazones. Si saltamos antes nos caeremos al agua por lo que pasaremos a una habitación donde nos encontraremos a un pez y una puerta que podremos abrir fácilmente con la llave que teníamos antes. Una vez hecho esto nos dirigiremos a la habitación de Olivia, es decir, a través del ovni, en la pantalla que está al lado, podremos abrir una puerta y nos encontraremos con otra llave. A continuación, vamos a la pantalla que está a la izquierda y abrimos la puerta. Hemos usado la cerilla y el cañón está encendido, pero subiremos a la pantalla de arriba y nos tiraremos encima del cañón, con lo que nos llevará a la pantalla del segundo piso, donde, de nuevo, volveremos a coger una llave más.

*J. Javier Cid*
*Madrid*



## FAIRLIGHT

Uno de los juegos por los que más interés muestran nuestros lectores es, sin lugar a dudas, Fairlight, pensando en ellos incluimos este truco que nos llega desde Cádiz y que estamos seguros servirá para disipar más de una duda.

En este juego, en las cavernas hay un barranco que comunica con otro núcleo de pantallas. Aparentemente la única forma de llegar allí es volviendo al castillo, cogiendo cierta llave y luego atravesar pantallas realmente difíciles. Pues, nada de eso, sólo hay que ir a las cavernas con objetos en los que podamos subirnos, y hacer un puente. Esto es, poner un objeto y colocarnos encima de él, y así hasta llegar al otro extremo. Si no queremos abandonar en el abismo los objetos, podemos recogerlos después de su uso. Para sorpresa nuestra, los objetos no caen al vacío, pero ISVAR, el héroe, sí.

*Javier Guerrero*
*Algeciras (Cádiz)*

**Amstrad**

## CARGADOR DE VIDAS INFINITAS

```
10 REM * JUGGERNAUT *
20 REM **************
30 MODE 1
40 OPENOUT "d":MEMORY 1023:CLOSEOUT
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
:IF UPPER$(A$)<>"N" THEN A=1
60 INPUT "TIEMPO PARADO (S/N)";A$:I
F UPPER$(A$)<>"N" THEN B=1
70 MODE 1:BORDER 0:INK 0,0:INK 1,20
:INK 2,0:INK 3,0:PAPER 0:PEN 1:CALL
 &BC14:WINDOW 4,36,24,25
80 LOAD"!JSCREEN
90 INK 3,24:FOR N=26 TO 6 STEP -1:I
NK 2,N:FOR M=1 TO 20:NEXT:NEXT
100 LOAD"!"
110 IF A=1 THEN POKE &69C8,&3E:POKE
 &69C9,0:POKE &69CA,0
120 IF B=1 THEN POKE &8116,201
130 CALL 26208
```

# MONTY ON THE RUN

Os envío para la sección «Código Secreto» una serie de pokes para el juego Monty On The Run que os ayudarán a terminarlo.

Número de vidas: Poke 39Ø39,N (Ø-255)

Vidas infinitas:

Poke 34714,Ø

Poke 4Ø236,Ø

Apisonadoras: Poke 34499,2Ø1

Objetos móviles: Poke 36798,2Ø1

Ascensor: Poke 3686Ø,2Ø1

Arenas movedizas: Poke 39512,2Ø1

Coche: Poke 4Ø2ØØ,2Ø1

Espero que estos pokes os sirvan para conseguir que el amigo Monty pueda llegar a coger el Barco.

*Aítor García Mardones*
*Vitoria*

# GHOSTS'N GLOBINS.

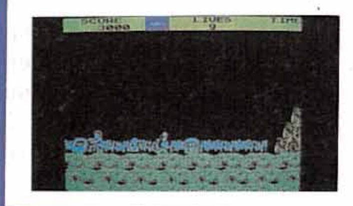
Soy un asiduo lector de vuestra revista, y he decidido ayudar a los lectores con unos trucos para este programa, éstos consisten en lo siguiente:

1.° Cuando se llega a la 1ª puerta, sale un monstruo, después de matarle, cae una llave. Pues bien, si disparamos a esta llave obtendremoss 6.000 puntos.

2.° En la 1ª fase si nos pegamos a las tumbas, los zombies pasarán delante de nosotros y no nos matarán.

Un consejo que os doy: no cojáis nunca el fuego como arma, ya que es el peor utensilio para la defensa, por lo menos para mí.

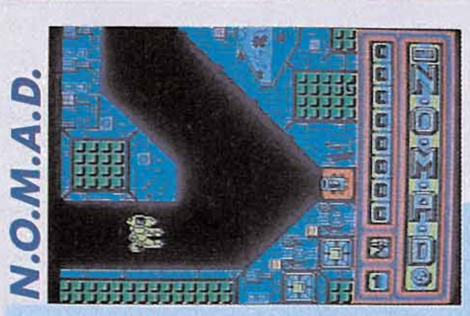
*José Hernández*
*Madrid*



# ROBIN OF THE WOOD

Hola amigos «micromanía-cos», el otro día jugando con este juego descubrí un nuevo truco: ¿Cómo transportar, al comienzo del juego, a Robin dentro del castillo? No a través de la dama, sino dando a las teclas CAPS-SHIF, BREAK y Ø a la vez, dejándolas pulsadas varias veces, es decir, que salga el menú, que empiece el juego..., y así varias veces, y saldremos directamente.

*Carlos Javier Calvante*
*Málaga*



# GUNFRIGHT

Estos pokes sirven para que cuando lleguemos a la fase del duelo, no pueda desenfundar su revólver, y así podremos matarlo tranquilamente.

Poke 47919,Ø Poke 4792Ø,Ø

*J. Javier Cid Esteban*
*Madrid*




## Amstrad
# VIDAS INFINITAS

```
10 REM * KILLER GORILLA *
20 REM *****************
30 MODE 1:MEMORY 16000
40 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$
:IF UPPER$(A$)="S" THEN A=1
50 MODE 1
60 WINDOW 8,33,18,20
70 INK 0,0:INK 2,6:INK 3,26:BORDER
0
80 LOCATE 10,1:PRINT"INSERTA CINTA
ORIGINAL"
90 LOAD"'SCREEN
100 CALL &8200
110 LOAD"'GAME
120 IF A=1 THEN POKE &4415,240
130 CALL 16640
```

# N.O.M.A.D.

Os mando unos pokes para la sección «Codigo Secreto», referentes al juego de N.O.M.A.D. para Spectrum:

Poke 4Ø7Ø3, Ø vidas infinitas.

Poke 4Ø785, n.° de vidas.

Poke 36935,n, siendo n un número que determina la inercia del robot. Inicialmente vale 4, por lo que si pokeamos menos, el muñeco tardará menos en pararse cuando dejemos de pulsar.

Si ponemos un número muy alto, al dejar de pulsar, el robot seguirá deslizándose.

A parte de esto, y para aquellos que sean coleccionistas de gráficos, aquí van unas pequeñas referencias:

— El panel que aparece durante el juego con el nombre de Nomad en vertical junto al marcador, y el propio marcador, están almacenados en la dirección 62464 hasta la 64ØØØ (24 filas-8 columnas).

El malvado Cyrus está almacenado en la 5857Ø en 9 trozos de 3 × 3.

¡Ah! las rutinas de impresión del cartel NOMAD están a partir de la 3189Ø.

Estructura del juego:

| | | |
|---|---|---|
| comienzo | 2548Ø a 31519 | gráficos del robot en forma de pelota y gráficos del protagonista. |
| rand | 3152Ø a 48Ø39 | programa CM |
| | 48Ø4Ø a 61153 | gráfico pantallas |
| | 61154 a 62463 | resto del programa CM |
| | 62464 a 63999 | letrero NOMAD |
| | 64ØØØ a 65535 | resto gráficos |

*Fco. Alejandro Cabrerizo*
*Guadalajara*

# VIDEO-JUEGOS: ELECTRICO PAIS DE LAS MARAVILLAS

*Ignacio MORENO CUÑAT Y Antonio G. DE SANTIAGO*

**Corrían los años setenta. El hombre había llegado finalmente a la luna y los Beatles acababan de separarse. Los felices sesenta pasaban a la historia como la década que marcaría el siglo en muchos sentidos.**

Eran para nosotros tiempos de pinball y futbolín a la salida del colegio; de máquinas de habilidad al volante conduciendo una peseta por un laberinto y de interminables partidas de billar bajo la atenta mirada del «jefe» de los futbolines.

Mientras tanto, en el sur de California, aquel lugar en el que los cantantes aseguraban que nunca llovía, a alguien se le ocurrió combinar en un juego electrónico las posibilidades del ordenador y la televisión.

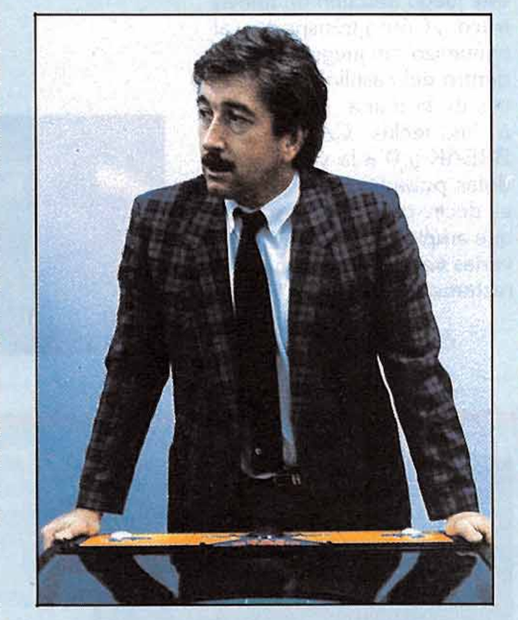
El principio fue muy simple. Una pelota cuadrada y blanca y dos primitivos mandos formaban un elemental juego de ping-pong: habían nacido los videojuegos y con ellos el tipo de diversión que revolucionaría el mundo de los recreativos.

Ellos nacían entonces y no podían saberlo, pero estaban destinados a ser la primera generación de NIÑOS ELECTRONICOS.

## El futuro se llama ayer

**«Fue una auténtica revolución y prácticamente todas las empresas que nos dedicábamos a los recreativos, nos lanzamos al nuevo mercado»** — asegura Julio Marroquín, uno de los pioneros en juegos recreativos dentro de nuestro país.

Y tiene razón. Aquellos primeros y rudimentarios videojuegos, que como por encanto proliferaron en bares y futbolines, llamaban la atención de todo el mundo. **«Juegas con la televisión»** era el comentario más oído entre la gente, un público fascinado por el vaivén de la



pelota y por aquella vieja máquina que permitía a dos jugadores medir sus fuerzas en un combate de habilidad, a los mandos de una consola y tras el pago de unas monedas.

Utilizaban una tecnología muy rudimentaria y cualquier aficionado podría hoy, con su pequeño ordenador, reproducir fielmente aquellos viejos juegos. Y, sin embargo, aquellas primeras máquinas nos hacían sentir el futuro, sin alcanzar a comprender entonces que aquello era simplemente el fin del pasado.

Una vez puesta en marcha la rueda del videojuego fue imposible detenerla. Las empresas de recreativos se vieron en la necesidad de replantearse seriamente la situación. La tecnología, importada primeramente de Estados Unidos y más tarde de Japón, abría cada día nuevos caminos. La competencia se hacía más y más dura y las novedades se sucedían a velocidades de vértigo.

Máquinas como ASTEROIDS, que supuso un hito en su época al permitir manejar una nave espacial a lo largo y ancho de la pantalla; el MOON CRESTA, ya en color, que hizo popular la expresión «marcianitos»; máquinas como el famoso COME-COCOS llegado del Japón, uno de los juegos más populares de la década; hasta llegar a juegos que son el resultado de la más avanzada tecnología como el COMANDO, KUNG-FU MASTERS, las máquinas por láser o los recientes pin-balls en videojuego, en los que la década de los sesenta y la de los ochenta se dan la mano por encima de los años. Los viejos juegos nunca mueren, pero se transforman. Y cómo.

## Goles de imaginación

Era el cerebro del equipo. Si Pirri era el motor, el pulmón del Real Madrid, Velázquez era el «Cerebro» como le llamaban cariñosamente los aficionados de entonces.

Manuel Velázquez hace tiempo que colgó las botas para poner su visión de la jugada, su técnica en el regate y el gol, al servicio del mundo de los negocios. Más concretamente y desde hace algún tiempo, al servicio de SEGA/SONIC, una de las empresas líderes en el campo del videojuego, de la que es director comercial.

Nos recibe en las flamantes oficinas que su empresa inauguró recientemente en la calle Espronceda. Un local amplio y moderno que haría las delicias de cualquier aficionado a los videojuegos.

En él, a modo de exposición permanente, se exhiben las principales novedades de la firma. Ultimos modelos que en muchos casos aún no han salido al mercado y que nos llaman invitándonos a descubrir su secreto, mientras caminamos en dirección al despacho.

Nuestra relación con el mundo del videojuego se había limitado hasta aquel momento a la habitual en cualquier persona que frecuente un salón de juegos. Encontrar una máquina con un tema y una presentación sugerentes y sentir el impulso irresistible de medir nuestras fuerzas con ella, tras pagar algunas monedas. Pero era este el último eslabón de una larga cadena.

—¿De dónde proceden los V.J.?

**—Los juegos son importados** —nos dice—. **Al menos son importadas las placas, lo que de alguna manera constituye el alma de la máquina, el juego en sí. El resto, caja, mandos, monitor etc, está fabricado o acoplado por nosotros. Casi en su totalidad son de procedencia japonesa, de casas como NINTENDO, SEGA-JAPON y ya dentro de lo que es esta última, un ámbito importante lo constituye ATARI, una de nuestras empresas favoritas tanto por su seriedad como por la calidad de sus juegos.**

El resto de los contactos que mantuvimos para adentrarnos en el mundo del videojuego se expresaron de forma similar. Hoy por hoy y casi en exclusiva, es Jaón el país que viste de luces mágicas y convierte en juego todos nuestros sueños.



HANG-ON: Un vídeo-juego de diseño revolucionario y una de las últimas novedades de SEGA/SONIC .

**—Existen una serie de ferias anuales —añade— de V.J. en ciudades como Japón, Londres o Chicago, donde se presentan las novedades mundiales del sector y en las que estamos puntualmente representados. En otro orden SEGA/SONIC mantiene un estrecho contacto con los principales fabricantes, que nos permite tener siempre novedades preparadas para su lanzamiento.**

## Juegos de piratas

Se le ve entusiasmado con su trabajo. Le gusta lo que hace y se nota. Por eso existe un tema que se desliza a cada paso en la conversación de una forma espontánea. Son los PIRATAS. Ese extraño y desconocido submundo, que mueve miles de millones de pesetas y que afectando a industrias como el disco, el vídeo o los juegos de ordenador, no podía dejar pasar por alto un campo tan suculento a simple vista, como es el de los juegos recreativos.

**—Existe en este país muy poca protección para empresas serias como la nuestra. Después de conseguir las placas y pagar los correspondientes aranceles, siempre aparecen una serie de desaprensivos que sacan una copia de tu juego. Sin ir más lejos, la semana que viene lanzamos un nuevo modelo al mercado, pues bien, ya hay otra casa que la está ofreciendo en su catálogo. De hecho van a salir a un tiempo los dos.**

Mostramos nuestra extrañeza ante esta situación y le pedimos más datos.

—¿Cómo consiguen las placas?

**—Las ferias están abiertas, es cuestión de ir hasta allí y puedes ver los juegos y hasta incluso conseguir una placa. Existen varios caminos para conseguirlas. De hecho sé que uno de los canales más seguros, rápidos y eficaces en los que se alimenta la piratería es el italiano.**

Después de ver tantas películas sobre la Mafia, deberíamos haberlo imaginado. Pero no es tema para tomarlo a broma.

**—Nosotros aquí pagamos unos agentes de patentes y marcas, ya que hemos abonado unos royalties y queremos protegerlos adecuadamente. El problema es que no existe una LEY del JUEGO, un marco jurídico amplio que proteja a las empresas serias y marque las reglas del juego y, por supuesto, el «palo» que puede llevarse quien no las respete.**

La falta de la tan prometida y nunca realizada ley del Juego es un grave problema en un sector como éste en el que nada mucho pescador de aguas revueltas. De hecho la falta de una ley general está provocando una multiplicidad de legislaciones particulares para cada comunidad autonóma, una peligrosa política para las empresas que trabajan en el ámbito nacional y que pueden encontrarse con dificultades insalvables, sin una norma general que coordine la actuación de las autonomías en este sentido.

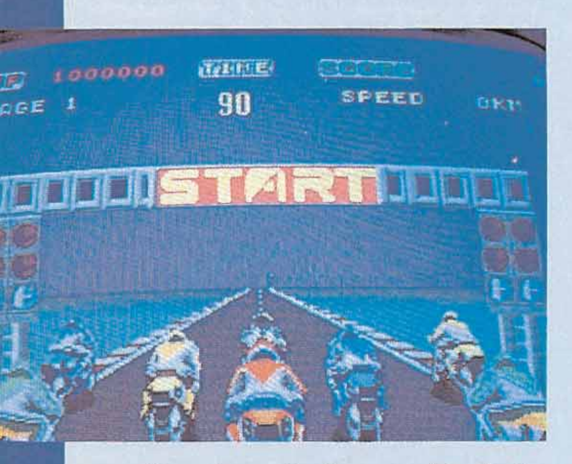
**—El tema de las denuncias** —continúa diciendo— **es de una eficacia muy relativa en orden a obtener un provecho. Si vas a sacar una máqui-**



**na nueva al mercado y detectas que existen una serie de copias en circulación, puedes efectivamente acudir a los tribunales. El problema es que los procesos jurídicos son muy lentos y al final puedes conseguir que te digan, sí señor, tiene usted razón, pero el daño ya estará hecho.**

Tendemos un puente sobre estas aguas turbulentas y aprovechando una de las múltiples llamadas de teléfono, le preguntamos por el destino de una máquina ya montada, camino del operador.

**—Los modelos que sacamos al mercado no son KUNG-FU ni KARATE ni nada parecido. Son modelos Vídeo-Sonic con su guía correspondiente, de tal manera que un cambio de juego no**




**requiere ni tan siquiera cambio de documentación.**

Sin embargo, el proceso no es tan sencillo. Sería muy arriesgado lanzarse a producir una máquina en grandes cantidades sin saber si va a gustar o no. Le preguntamos cómo controlan este respecto.

**—Con las placas nuevas se hace un test en la calle. Lanzamos al mercado una serie de prototipos y en base a las recaudaciones detectamos si el juego ha gustado, si ha pegado al principio, si después cae o se mantiene. Este test nos indica lo que de verdad gusta. Posteriormente hacemos alguna modificación si es necesaria y lanzamos el juego al mercado.**

Indudablemente toda precaución es poca cuando se trata de máquinas que en algunos casos pueden alcanzar un precio superior al millón de pesetas.

—¿Existen modas en los videojuegos? Más concretamente, ¿influyen por ejemplo las películas de éxito en la selección de un juego u otro dentro del catálogo?

**—Falta rapidez o inmediatez en el lanzamiento, pero qué duda cabe que el chaval es muy receptivo a este tipo de fenómenos con un fuerte impacto publicitario. El que exista un tema muy popular y adaptarlo a la máquina es efectivamente un fuerte reclamo. Existe, además, otro factor importante y es el tema de la música. Las pantallas pueden ser más o menos convincentes, pero la melodía es muy similar a la del cine y puede reflejar perfectamente lo que es la película.**

Un videojuego interesante puede llegar a resultar un auténtico jeroglífico para el jugador primerizo. El mantenimiento de las instrucciones originales en inglés o sencillamente un alto nivel de dificultad, provocan que en muchos casos el aprendizaje de un juego sea caro y difícil. Le preguntamos por este particular.

**—Los chavales se hacen inmediatamente con las máquinas aunque las instrucciones vayan en inglés. Las dominan en un tiempo increíble y llegan hasta las últimas secuencias del juego. Por eso las máquinas poseen varios niveles de dificultad. Al principio lanzamos el más sencillo y según el juego va siendo conocido, aumentamos ese nivel. Curiosamente hemos recibido quejas en el sentido de que el chaval se siente engañado cuando sale la máquina con más complicaciones. En definitiva, hay que encontrar el equilibrio exacto entre que una persona meta unas monedas y no le dé tiempo a enterarse y el modelo excesivamente fácil que no sería rentable.**

## Máquinas de leyenda

En esto de los juegos cada uno tiene sus propios mitos. Máquinas que te gustaron endiabladamente en su día y que recuerdas con un especial cariño, pese a que hace tiempo desaparecían del mercado. Sentíamos curiosidad por saber cuál era esa máquina especial de SONIC.

**—Existe una máquina que ha sido, es y será buenísima. Un modelo que sacamos hace tiempo, de la que se han hecho infinidad de series y que ha obtenido varios premios. Se trata del POLE POSITION, el popular juego de coches que lleva mucho tiempo funcionando espléndidamente. Es curioso** —dice volviendo a encender el pequeño puro que se le apaga constantemente— **en España tienen mucho éxito los juegos de conducción, bien sean de motos o de coches.**

**"Pole position" es y será el juego más popular que ha salido al mercado.**

Evidente. En un país con tan escaso apoyo a la Fórmula 1, que nuestros posibles campeones han tenido que serlo a los mandos de una máquina tragaperras.

Nos habla también de ASTEROIDS, una vieja máquina que al parecer y pese a su sencillez, sigue gozando de gran aceptación allí donde aún las conservan. Con sorpresa nos enteramos de que era un modelo de la compañía, cosa que no sabíamos, y que en Estados Unidos siguen organizando grandes campeonatos nacionales con ella, con fabulosos premios para los ganadores. Todo un ejemplo de permanencia en un campo en el que el éxito suele ser efímero, por la aparición vertiginosa de novedades.

—¿Cuál es la vida media de un videojuego?

**—Mecánicamente, hablo al menos de nuestros productos** —dice con una sonrisa irónica— **es muy alta. De hecho en máquinas de hace cinco y seis años se están haciendo conversiones (cambios de juego) sin ningún problema. Comercialmente es mucho más breve. Parece que el cúmulo enorme de novedades, el deseo de vender y la información que se manda regularmente, provoca una imperiosa necesidad de cambio para estar siempre al día. El éxito de un juego depende de sus posibilidades de transformación por cambio de placa y de su movilidad. Una máquina no debería estar más de dos o tres meses en el mismo sitio.**

Sin saber muy bien la causa comenzamos a hablar del MURBLE MADNES, una máquina que a él le gustaba mucho y que, sin embargo, no tuvo el éxito esperado. Hablamos de SPINDIZZY y de su parecido con el MURBLE, lo que nos sirve de pretexto para preguntarle sobre los juegos de ordenador.

**—No creo que hayan influido para nada en el mercado del videojuego. El planteamiento es diferente, la calidad que unos y otros ofrecen no es comparable hoy por hoy y en cualquier caso los chavales siempre quieren salir un rato de casa, dar una vuelta, estar con sus amigos. El juego de ordenador es algo mucho más solitario y en cualquier caso siempre va a remolque del videojuego.**

Una razonable opinión, pero ni mucho menos unánime dentro del sector.

Algunos fabricantes empiezan a considerar que los juegos de ordenador sí pueden llegar a constituir un problema y resultar un grave competidor indirecto, en un campo en el que ya de por sí la competencia es muy dura.

En ese orden de cosas existen dos posibilidades: enfrentamiento o coexistencia. Incluso una tercera, cooperación, hasta ahora unilateral, y que uno y otro campo se complementen, ofreciéndose mutuas ayudas.

El futuro tiene la palabra.

Sentíamos mucha curiosidad por conocer si existía picaresca entre los jugadores, saber si éstos conseguían hacer trampas con los juegos.

**El futuro es imprevisible. Ahora mismo están resurgiendo los clásicos pin-balls con gran aceptación.**

**—Trampas yo diría que no. Sin embargo, los chavales llegan a conocer tan perfectamente los juegos que descubren todas sus posibilidades y la forma de que las partidas sean cada vez más largas. Y esa es la principal queja del operador, que los chavales se eternizan en algunas máquinas. Por eso la tendencia del mercado se dirige hacia máquinas con limitación de tiempo.**

## Juegos del futuro

Un tema apasionante es el del futuro del videojuego en un terreno como éste en el que cada nueva temporada nos sorprende con máquinas más espectaculares.

**—Algo de lo que se hablaba mucho y que ya no es futuro sino presente, era acerca de las conversiones por cambio de memoria. Es decir, poder disponer de una placa madre y que con un cambio de memoria, cambies de juego. Estas máquinas son muy costosas y para rentabilizarlas mejor se piensa que una conversión posterior sobre el mismo aparato, permitiría una amortización más rápida. Este tipo de transformaciones resultan muy económicas, del orden de treinta o cuarenta mil pesetas y dado que las máquinas mecánicamente pueden durar varios años, resultan muy interesantes.**

—¿Y las máquinas por sistema láser?

**—Nosotros teníamos una y, por lo tanto, voy a ser benévolo** —nos cuenta con gesto significativo—. **Te diré simplemente que no ha sido un éxito. Tenían bastantes problemas.**

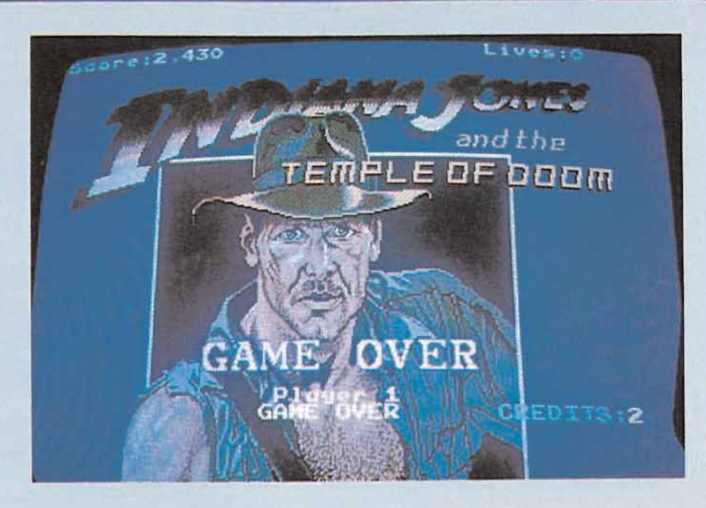
Una auténtica lástima porque las máquinas láser son un espectáculo, al menos de cara al espectador, con una maravillosa animación de personajes, en técnica de cine o de dibujos animados. Parece, sin embargo, que todavía es un campo que debe perfeccionarse y en el que, no nos cabe duda, aún no se ha dicho la última palabra.

**—De todas formas —continúa— el futuro es imprevisible. Ahí tenéis por ejemplo el resurgir de los pin-balls. Hay operadores que están ganando tanto con estas máquinas como con una de tipo B.**

Aclararemos para los profanos que máquinas de tipo B son las que ofrecen la posibilidad de obtener premios en metálico, mientras que las de tipo A son las de videojuegos, aptas para todos los públicos. Aprovechamos la denominación para preguntarle sobre una rumoreada caída de las máquinas B en favor de las de tipo A.

**—Es posible. De hecho la gente tiene ahora muchas posibilidades de jugarse el dinero entre quinielas de fútbol, hípica, lotería primitiva etc. y parece existir una cierta tendencia en el sentido que apuntáis.**

La mañana se nos echaba encima y nos acompañó hasta la sala de juegos dejando a nuestra entera disposición las últimas novedades del mercado. Luego le vimos perderse al fondo del pasillo, abandonándonos en nuestro eléctrico País de las Maravillas. Un conejo blanco le precedía consultando su viejo reloj.



**Los éxitos cinematográficos contribuyen a la popularidad de los juegos basados en ellos.**

## ULTIMAS NOVEDADES

**SUPER-SPRINT:** Dentro de la gama de máquinas de conducción que tanto éxito parecen tener en nuestro país, SONIC lanza un nuevo modelo. Se trata de un videojuego de coches, cuyo frontal incorpora tres volantes, para la competición simultánea de otros tantos jugadores.

**GAUNTLET:** Una innovadora máquina basada en el género Espada y Brujería, en la que pueden participar simultáneamente hasta cuatro jugadores, con el aliciente de que pueden prestarse grandes ayudas unos a otros. THOR, THYRA, MERLIN y QUESTOR son los cuatro protagonistas de esta aventura.

**HANG-ON:** Un videojuego de diseño revolucionario. Se trata de la réplica exacta de una motocicleta de gran cilindrada. El jugador debe subirse en ella, apretar el botón de arranque electrónico y conducirla inclinando el cuerpo a izquierda o derecha en las curvas, siguiendo el trazado del circuito que aparece en la pantalla situada sobre el faro.

Tiene sonido estereofónico y el efecto de conducción está muy conseguido.

**ROAD RUNNER:** Diseñada por ATARI esta máquina se basa en las populares aventuras del CORRECAMINOS y el COYOTE, los famosos dibujos animados de Warner Bros.

Los gráficos y la ambientación han sido cuidados al máximo y no es difícil tener la sensación de que estás jugando con los auténticos dibujos animados.

# CAULDRON II

1.º RECOGER LA COPA
2.º EL HACHA
3.º LA CORONA
4.º EL ESCUDO
5.º LAS TIJERAS
6.º EL PELO
7.º EL LIBRO
8.º EL CALDERO

**LIBRO DE CONJUROS**
Es inprescindible para conseguir acabar el juego.

**GUARDIAN MAGICO**
Evitará que cualquier intruso se acerque al rey.
Recoger el mechón de pelo.

**PUNTO DE SALIDA**

**EL ESCUDO**
Elimina los esqueletos.

**LA CORONA**
Para inmovilizar al guardián fantasma que se halla vigilando al rey enfermo.

PUNTO DE SALIDA

PUNTO DE SALIDA

**EL HACHA**
Abre todas las puertas.

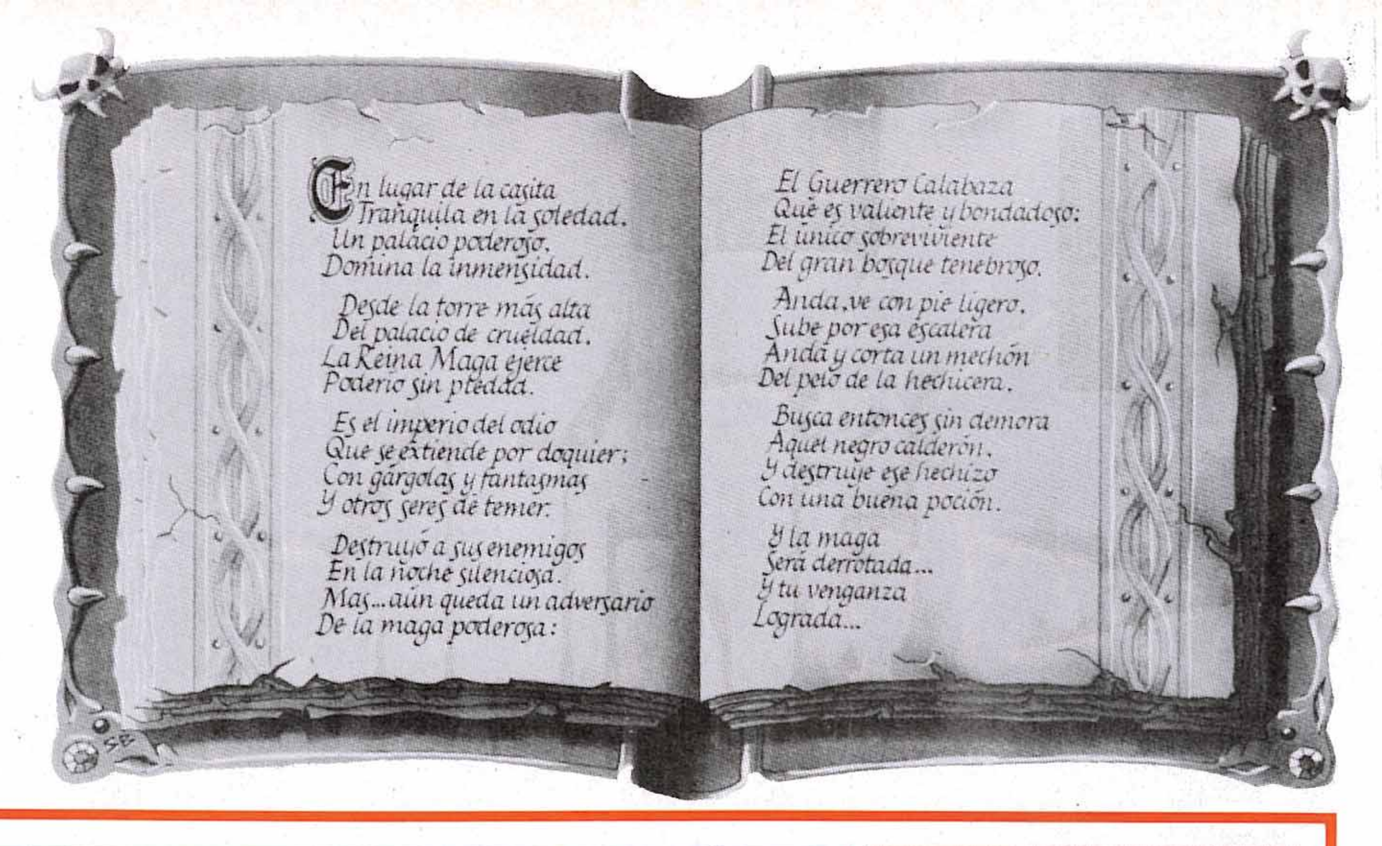
**LA COPA**
Contiene un antídoto para no ser vulnerables a las manos encantadoras.

PUNTO DE SALIDA

**LAS TIJERAS**
Son necesarias para cortar el pelo al rey.

**EL CALDERO**
En él debemos arrojar el pelo.

# CAULDRON II




## SPECTRUM

```
 10 CLEAR 32767: PRINT AT 12,7; PAPER 3; INK 7;"COMPROBANDO DATAS": LET dir=65000: FOR l=1 TO 6: READ h$,control: LET suma=0
 20 FOR t=1 TO 19 STEP 2: IF LEN h$<>20 THEN GO TO 90
 30 LET x=CODE h$(t)-48: IF x>9 THEN LET x=x-7
 40 LET y=CODE h$(t+1)-48: IF y>9 THEN LET y=y-7
 50 LET d=16*x+y: IF d>255 THEN GO TO 90
 60 POKE dir,d: LET suma=suma+d: LET dir=dir+1: NEXT t
 70 IF suma<>control THEN GO TO 90
 80 NEXT l: GO TO 160
 90 OUT 254,0: PRINT AT 15,6; INVERSE 1;"REVISA LA LINEA ";90+l*10: BEEP 1,1: STOP
 100 DATA "310000DD21CB5C117804",739
 110 DATA "AF3D37CD560530EECD24",1114
 120 DATA "61F3DD21183C11CFC1AF",1270
 130 DATA "3D37CD560530F0AF32EA",1159
 140 DATA "E032EECE3EFC32E0D521",1552
 150 DATA "C9AF22FBDCC3D4CB0000",1491
 160 CLS : POKE 23658,0: INPUT "QUIERES HACER UNA COPIA EN CINTA DE ESTE CARGADOR? (s/n)";A$: IF A$="s" THEN SAVE "MICROCAUL2" LINE 0: PRINT #0;"REBOBINA LA CINTA Y PULSA UNA TECLA PARA VERIFICAR": PAUSE 0: CLS : VERIFY "MICROCAUL2"
 170 INPUT "INMUNE A TODO MENOS AGUA(s/n)";a$: IF a$="s" THEN GO TO 210
 180 POKE 65044,24: POKE 65045,9
 190 INPUT "INFINITA ENERGIA(s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 65040,0
 200 INPUT "INFINITAS VIDAS(s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POKE 65043,0
 210 PRINT #0;"Pulsa una tecla y carga la cintaoriginal desde el principio...": PAUSE 0
 220 PAPER 0: BORDER 0: INK 3: BRIGHT 1: CLS : RANDOMIZE USR 65000
1800 PAPER 0: BORDER 0: INK 3: CLS : RANDOMIZE USR 65000
```

VIDAS INFINITAS:
POKE 52974,0

INFINITA ENERGIA:
POKE 57578,0

INMUNE A TODO MENOS AL AGUA:
POKE 54752,252:POKE 56571,201:POKE 56572,175

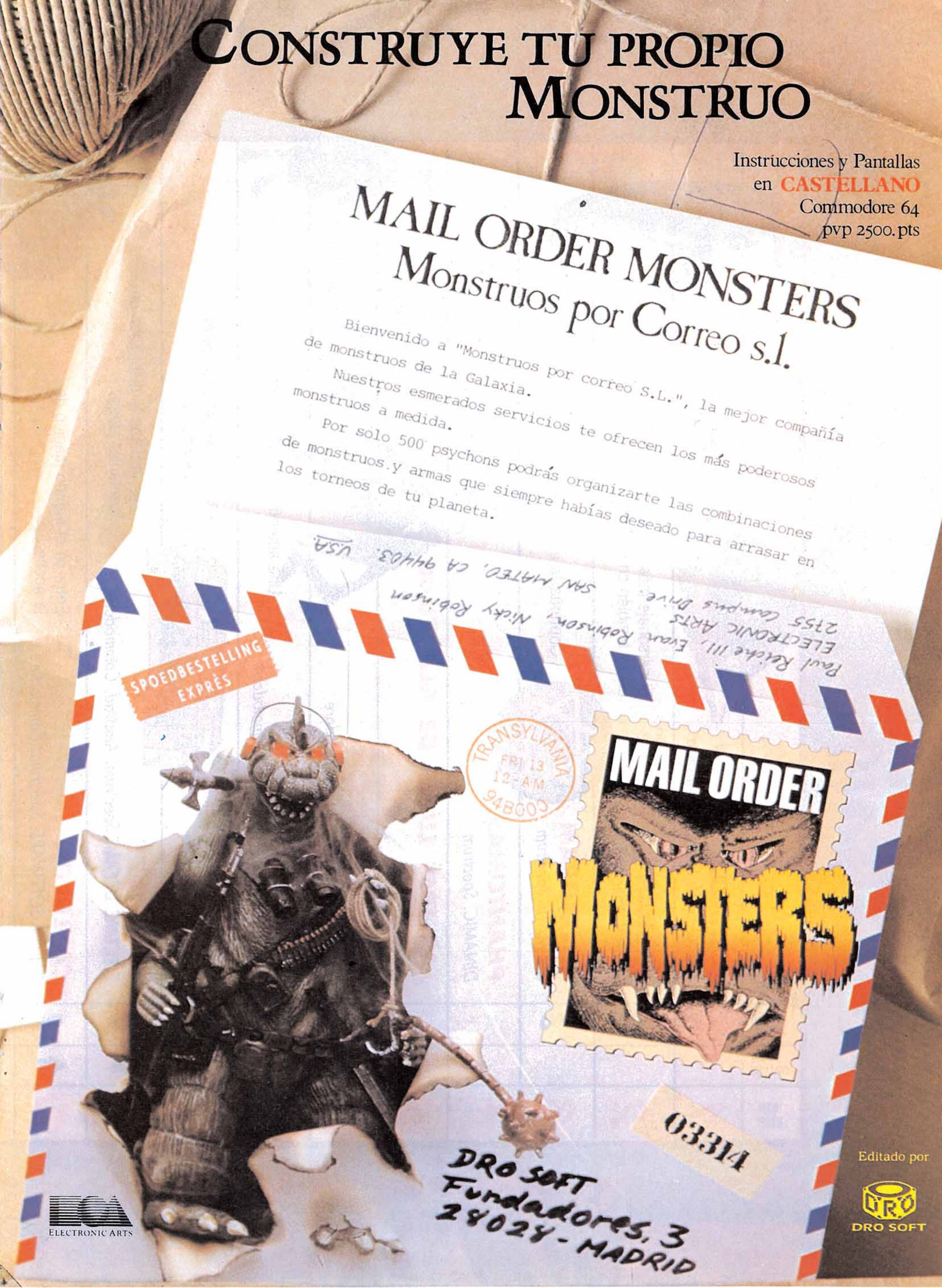
## AMSTRAD

```
10 BORDER 0:RESTORE 100:ADD=&A400:SUM=0:P=0
20 READ A:IF A=1000 THEN 30 ELSE SUM=SUM+A:POKE ADD+P,A:P=P+1:GOTO 20
30 IF SUM<>3690 THEN PRINT"Error en datas.":END
40 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN vi=1 ELSE IF a$="N" THEN vi=0 ELSE 40
50 INPUT"Magia infinita (S/N) : ",a$:a$=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN ma=1 ELSE IF a$="N" THEN ma=0 ELSE 50
60 MODE 0:RESTORE 110:FOR i=0 TO 15:READ a:INK i,a:NEXT:CALL &A400:CALL &A40B:CALL &A416:FOR i=0 TO 15:INK i,0:NEXT:CALL &A421
70 IF vi THEN POKE &C1F2,&B7
80 IF ma THEN POKE &D4C5,&B7
90 CALL &C000
100 DATA 33,0,192,17,0,64,62,51,195,161,188,33,0,24,17,0,64,62,51,195,161,188,33,0,72,17,107,89,62,51,195,161,188,33,0,192,17,0,58,62,51,195,161,188,1000
110 DATA &00,&0f,&1a,&0d,&18,&09,&12,&19,&11,&01,&02,&10,&04,&08,&03,&0e
```

## COMMODORE

SOLO PARA ADICTOS
TOP SECRET

```
10 REM *** CARGADOR CAULDRON II
12 REM *** POR F.V.C.
40 FORT=0TO31:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
45 IFS<>3691THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!!":STOP
50 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="SI"THENPOKE295,141
55 INPUT"INMUNE A LAS COLISIONES (S/N)";A$:IFA$="S"ORA$="SI"THENPOKE290,141
60 PRINT"COLOCA EL CAULDRON II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
70 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,30,141,210,3,169,1,141,211,3,96,32,1
110 DATA 169,0,173,253,133,169,165,173,244,128,76,9,128,70,86,67
```

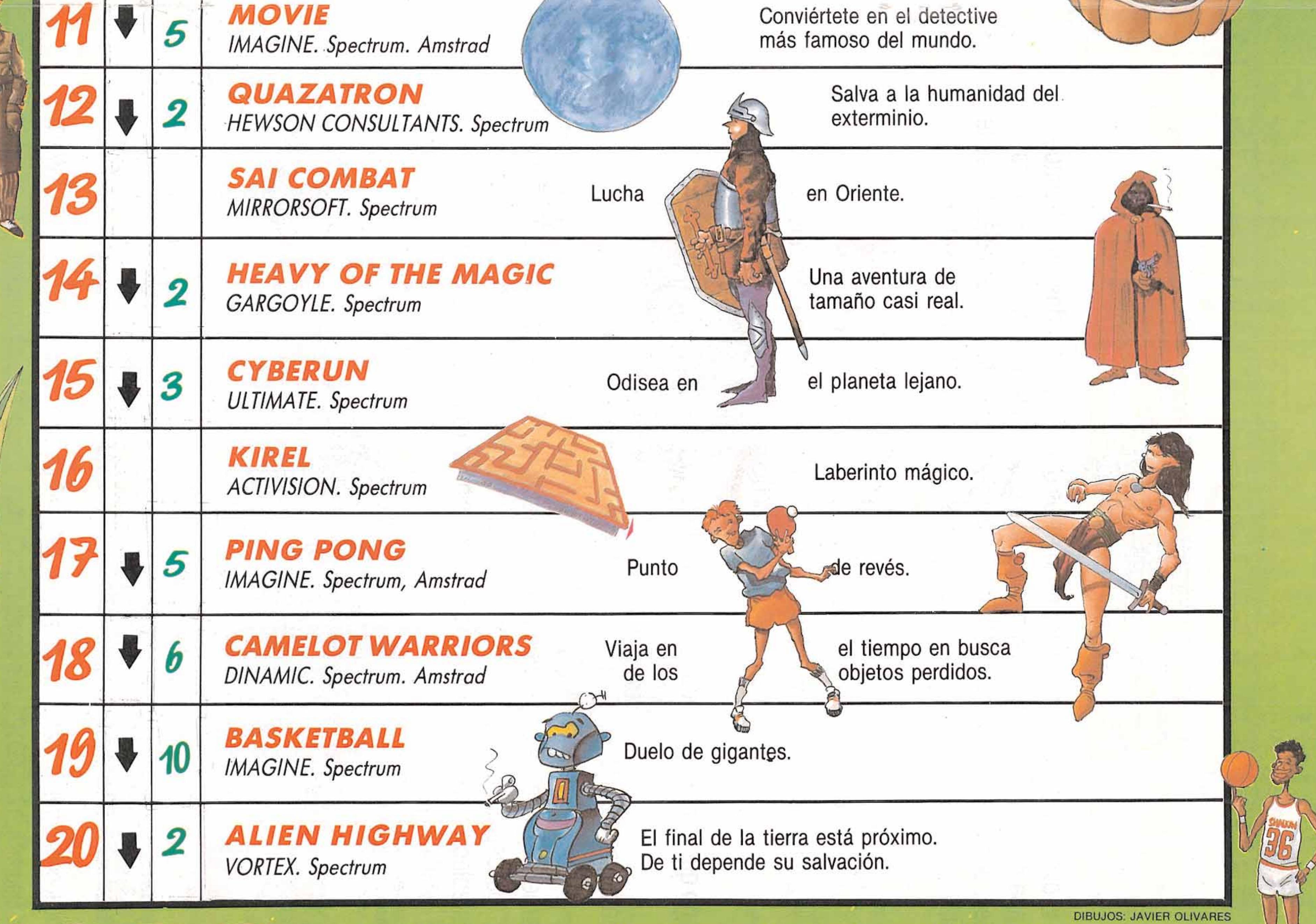


CONSTRUYE TU PROPIO MONSTRUO
Instrucciones y Pantallas
en CASTELLANO
Commodore 64
pvp 2500. pts
MAIL ORDER MONSTERS
Monstruos por Correo s.l.
Bienvenido a "Monstruos por correo S.L.", la mejor compañía de monstruos de la Galaxia.
Nuestros esmerados servicios te ofrecen los más poderosos monstruos a medida.
Por solo 500 psychons podrás organizarte las combinaciones de monstruos.y armas que siempre habías deseado para arrasar en los torneos de tu planeta.
Paul Reiche III, Evan Robinson, Nicky Robinson
ELECTRONIC ARTS
2155 Campus Drive.
SAN MATEO, CA 94403. USA.
SPOEDBESTELLING
EXPRÈS
TRANSYLVANIA
FRI 13
12 A.M.
94BOOO
MAIL ORDER
MONSTERS
03314
DRO SOFT
Fundadores, 3
28028 - MADRID
ELECTRONIC ARTS
Editado por
DRO SOFT

# Arriba y abajo

| ESTE MES | ÚLTIMO MES | MESES PERM. | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | | **EQUINOX** *MIKRO GEN. Spectrum. Amstrad* | La aventura espacial. |
| 2 | | 2 | **BATMAN** *OCEAN. Spectrum* | El personaje más popular del comic, ahora también en el ordenador. |
| 3 | | 3 | **PENTAGRAM** *ULTIMATE. Spectrum* | Continúa la aventura. |
| 4 | | | **PHANTOMAS** *DINAMIC. Spectrum* | El ladrón que vino de las estrellas. |
| 5 | | | **LAS TRES LUCES DE GLAURUNG** *ERBE. Spectrum* | El castillo del Conde Drácula. |
| 6 | ⬇ | 6 | **WINTER GAMES** *EPIX. Spectrum. Amstrad. Commodore* | La sede de los juegos de invierno en un ordenador. |
| 7 | ⬇ | 4 | **GREEN BERET** *IMAGINE. Spectrum. Amstrad. Commodore* | Una auténtica misión suicida. |
| 8 | | | **PHANTOMAS II** *DINAMIC. Spectrum* | Redhan, el defensor de mil causas nobles. |
| 9 | ⬆ | 2 | **SPINDIZZY** *ELECTRIC. DREAMS Spectrum. Amstrad. Commodore* | Sus gráficos le distinguen de cualquier juego. |
| 10 | ⬆ | 2 | **CAULDRON** *PALACE SOFTWARE. Spectrum. Commodore* | Entra en el mundo mágico de la noche. |

LABERINTO



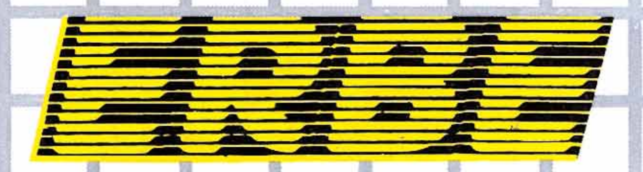
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 11 | ↓ | 5 | **MOVIE** *IMAGINE. Spectrum. Amstrad* | Conviértete en el detective más famoso del mundo. |
| 12 | ↓ | 2 | **QUAZATRON** *HEWSON CONSULTANTS. Spectrum* | Salva a la humanidad del exterminio. |
| 13 | | | **SAI COMBAT** *MIRRORSOFT. Spectrum* | Lucha en Oriente. |
| 14 | ↓ | 2 | **HEAVY OF THE MAGIC** *GARGOYLE. Spectrum* | Una aventura de tamaño casi real. |
| 15 | ↓ | 3 | **CYBERUN** *ULTIMATE. Spectrum* | Odisea en el planeta lejano. |
| 16 | | | **KIREL** *ACTIVISION. Spectrum* | Laberinto mágico. |
| 17 | ↓ | 5 | **PING PONG** *IMAGINE. Spectrum, Amstrad* | Punto de revés. |
| 18 | ↓ | 6 | **CAMELOT WARRIORS** *DINAMIC. Spectrum. Amstrad* | Viaja en el tiempo en busca de los objetos perdidos. |
| 19 | ↓ | 10 | **BASKETBALL** *IMAGINE. Spectrum* | Duelo de gigantes. |
| 20 | ↓ | 2 | **ALIEN HIGHWAY** *VORTEX. Spectrum* | El final de la tierra está próximo. De ti depende su salvación. |

DIBUJOS: JAVIER OLIVARES

MICRO Manía

**Todos los lectores que lo deseen, podrán enviar sus votaciones a la redacción de MICROMANIA bien por carta, indicando en el sobre: «Arriba y Abajo» o por teléfono.**
**Cada lector podrá votar los que considere los diez mejores juegos en orden de preferencia. En la lista que nos sea enviada a esta redacción, deberá figurar: nombre de programa, compañía que lo ha hecho y el ordenador para que ha sido programado.**
**Las cartas deben dirigirse a la siguiente dirección: Ctra. Irún km 12,400, 28049 Madrid; los que deseen hacerlo por teléfono, deberán marcar el número (91) 734 70 12.**

# TU PUEDES FORMAR PARTE DE




¡Como lo oyes! Tú puedes estar informado antes que nadie de todas las novedades que aparecen en el mercado, tener acceso a programas exclusivos y a precios especiales, poder conseguir los trucos que te ayuden a salir de esa pantalla que se te resiste, regalos, pósters, sorteos, pegatinas... y un montón más de ventajas.

# APUNTATE YA AL CLUB

No lo pienses más. Si te apuntas ahora al Club ERBE vas a recibir, además, como regalo de inscripción:

- El juego que más te guste de nuestro catálogo*.
- Una fabulosa camiseta con el anagrama del Club.
- Tu carnet personal de socio, que te dará derecho al 10% de descuento en todos los juegos de ERBE que compres, durante un año, en cualquiera de los establecimientos que aquí al lado se relacionan (o a través del Club si en tu zona no existiera ninguno).




**TODO POR SOLO 3.000 PTS.... UN AUTENTICO CHOLLO**

Elige ya tu juego, corre al teléfono y llámanos al (91) 447 34 10 o escríbenos a ERBE SOTWARE C/. Santa Engracia, 17 · 28010 Madrid para hacerte socio o pedir más información.

* QUEDAN EXCLUIDOS LOS PROGRAMAS EN DISQUETE

## DISTRIBUIDORES AFILIADOS

**ALAVA**
**DATAVI.** Avda. Gasteiz, 29. VITORIA

**ALMERIA**
**INFORMATICA-ELECTRONICA.** Arapiles, 22.

**ALICANTE**
**INFORTRONICA.** Doctor Jiménez Díaz, 2. ELCHE.
**MICRO CENTRO.** César Ezquezábal, 45. ALICANTE.
**MULTISYSTEM.** San Vicente, 53. ALICANTE.
**CODE-2000.** Ramón y Cajal, 3. DENIA.
**SILICON VALLEY.** Glorieta, 4, semisótano. ELCHE (Alicante).

**ASTURIAS**
**CASA-RADIO MIERES.** Jerónimo Ibran, 11. MIERES.
**SOVI ELECTRONICA.** Cabrales, 31. GIJON.
**BERNE.** Menéndez Valdés, 13. GIJON.
**RADIO-NORTE.** Uría, 20. OVIEDO.
**IMAGEN.** Pablo Iglesias, 83. GIJON.
**COMERCIAL ARANGO.** Marcos de Termiello, 2. AVILES.
**CUADRADO INFORMATICA.** Toreno, 5. OVIEDO.

**AVILA**
**DISCO-70.** Plaza Sta. Teresa, 1.

**BADAJOZ**
**SONIDO RUBIO.** Avda. Fdez. Calzadilla, 10. BADAJOZ.
**RADIO GRAJERA.** San José, 11. ALMENDRALEJO.

**BALEARES**
**ERGON.** Falangista Laportilla, 2. P. MALLORCA.
**PROCONT.** Extremadura, 31. IBIZA.
**COMPUSHOP.** Vía Alemania, 11. P. MALLORCA.
**TEKNOS.** Aragón, 30. P. MALLORCA.

**CADIZ**
**PARODI-DISCOS.** Novena, s/n.

**CASTELLON**
**CASIO, S. A.** San Vicente, 6. Avda. Rey Don Jaime, 74.
**APARATOS.** Mayor, 32. VINAROZ.

**LA CORUÑA**
**PHOTOCOPY.** Juana de Vega, 29-31.

**GERONA**
**CENTRAL FOTO.** Ctra. de San Feliú, 28. PLATJA D'ARO.

**GRANADA**
**INFORMATICA-ELECTRONICA.** Melchor Almagro, 8.

**GUADALAJARA**
**ABI.** Padre Félix Flores, 3.

**GUIPUZCOA**
**SABA.** Fuenterrabía, 14. SAN SEBASTIAN.
**AMASONIK.** Paseo Colón, 80-82. IRUN.

**HUELVA**
**RADILUX.** Concepción, 6.

**LEON**
**MICRO BIERZO.** Carlos I, 2. PONFERRADA.

**LOGROÑO**
**COMPUTER PAPEL.** Castroviejo, 19.

**LUGO**
**MED INFORMATICA.** Avda. Ramón Ferreiro, s/n.

**MADRID**
**HIESA INFORMATICA.** Camino Vinateros, 40.
**INSTRUMENTOS MUSICALES ANGEL.** Plaza España, 2 (local 9). LEGANES.
**COMPUTIQUE.** Embajadores, 90.

**MALAGA**
**TODO INFORMATICA.** Avda. Aurora, 14.
**INFORMATICA EUROPA.** Moreno Carbonero (Edif. Carbonero). FUENGIROLA.
**ORGANIZACION EMPRESAS.** Ricardo Soriano, 35. MARBELLA.
**TELEVISION PIÑAS.** Dr. Eusebio Ramírez, 2. SAN PEDRO ALCANTARA.

**MURCIA**
**MEMORY SHOP.** Lepanto, 1.

**NAVARRA**
**MICROORDENADORES RAMAR.** Navarro Villoslada, 7. PAMPLONA.

**ORENSE**
**ALMACENES MENDEZ.** Capitán Cortés, 17.

**PALENCIA**
**LA ESFERA.** Mayor, 87.

**SANTANDER**
**RADIO MARTINEZ.** Doctor Jiménez Díaz, 13.

**TOLEDO**
**CALCO.** Angel de Alcázar, 56. TALAVERA DE LA REINA.

**VALENCIA**
**RADIO COLON.** Colón, 7.
**ELECTRONICA MORANT.** Jaime Torres, 12. GANDIA.

**VALLADOLID**
**CHIPS AND TIPS.** Plaza Tenería, 11.
**MICROLID.** Gregorio Fernández, 6.

**VIZCAYA**
**REMBAT.** General Concha, 12. BILBAO.
**EPROM 2.** Juan XXIII, 3. SANTURCE.

**ZARAGOZA**
**ADA COMPUTER.** Independencia, 24-26.

ERBE

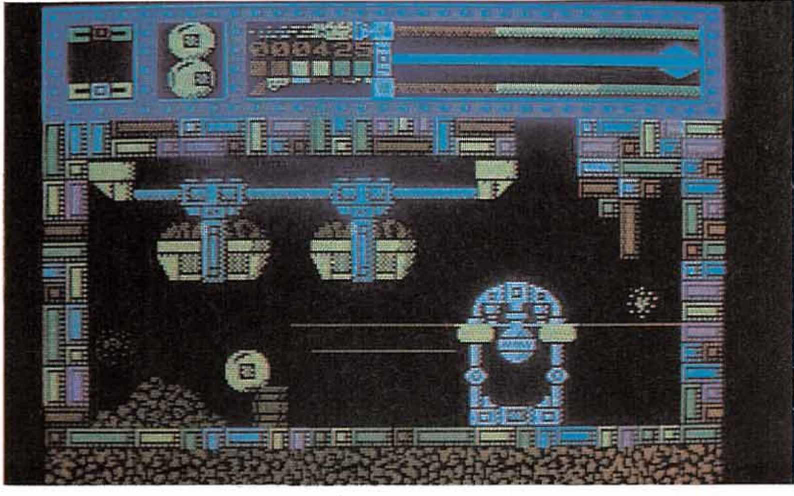


# EQUINOX, UNA ODISEA EN LAS MINAS DE CULUM

*J. M. Lazo*

**Vuelve al ataque otra vez Mikro-gen con una nueva producción que tiene una calidad a la que ya nos tenía acostumbrados en programas anteriores.**

Equinox es una videoaventura en la que se han mezclado perfectamente los condimentos que existían en las aventuras de Wally, o sea, perfección gráfica y necesidad de hacer un planteamiento lógico previo para llegar al final del juego, con un componente arcade lo cual lleva a una mayor emoción según jugamos.



Esta vez no manejamos un personaje humano como en ocasiones anteriores sino una simpática bola que habremos de pasear volando por las pantallas, esto nos lleva a una mayor flexibilidad a la hora de probar combinaciones con los objetos (que también existen en el juego) y su velocidad nos será muy útil a la hora de esquivar marcianos.

Esta bola, y ésta es una novedad, puede disparar unos rayos con el loable objetivo de limpiar la pantalla de los odiosos alienígenas, eso sí, estos disparos serán siempre en horizontal. Otro efecto también curioso es que será atraída hacia la parte inferior de la pantalla por efecto de la gravedad, para compensar esto también disponemos de un impulsor horizontal que nos ayudará a volar adecuadamente. Aunque tanto el láser como el impulsor vertical gastan una energía que se muestra en un marcador en la parte superior de la pantalla, este marcador lo podemos rellenar completamente con el uso de ciertos objetos.



## LA MISION

Otra característica añadida al juego es la misión que tenemos que cumplir. Resulta que debido a la huelga de mineros, para pedir un aumento de sueldo en las ocho galerías de la mina de Culum se han quedado esparcidos sendos contenedores de uranio. Estos contenedores tienen la característica de aguantar sólo un cierto tiempo las radiaciones de este mineral. El objetivo del juego es, cómo no, introducir en los transportadores espaciales que hay esparcidos por toda la mina, la totalidad de contenedores con objeto de que éstos se trasladen a una habitación segura y no hagan daño a nadie. Para cumplir esta misión habremos de realizar una serie de operaciones que luego se explicarán ayudándonos por todos los objetos que se hallan esparcidos a lo largo y ancho del plano.

Una característica del juego, que es de agradecer, es la explicación de para qué sirve cada objeto por lo que no nos tendremos que pasar horas probándolos en distintas ubicaciones; pero la dificultad viene en que hay que usarlos en un orden muy preciso y en un momento muy exacto, es decir, que hay que proceder con lógica ya que unos objetos nos llevarán a otros y para conseguir el ansiado contenedor de uranio tendremos, algunas veces, que hacer una compleja secuencia de operaciones con los objetos.

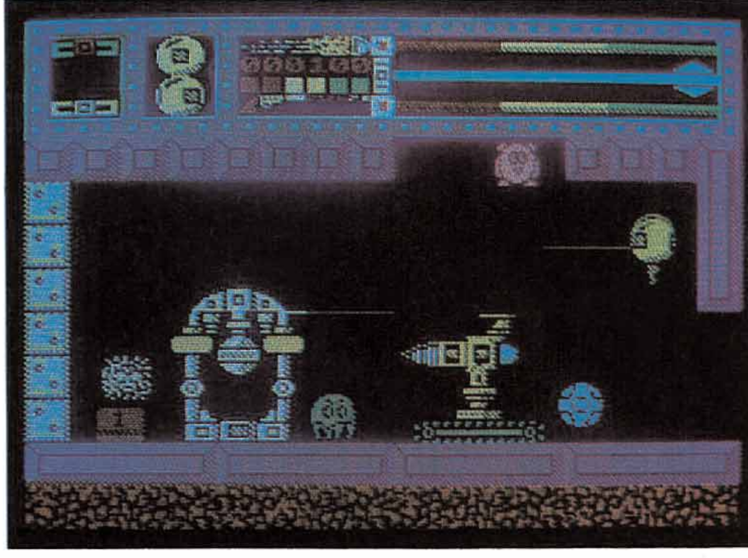
Otra cosa que tendremos que conseguir en cada nivel, aparte del contenedor, es la tarjeta que nos llevará, a través del ascensor, al siguiente nivel.

## LOS OBJETOS

Vamos a dar un repaso a los objetos que nos podremos encontrar en todos los niveles y su utilidad práctica:

— **Taladrador sónico:** tiene como finalidad el poder abrir urnas de acero situándonos a la derecha de la misma y usando el objeto. También nos servirá en uno de los niveles para traspasar una





pequeña muralla amarilla que nos separa de un fusible.

— **Cartuchos de dinamita:** hay veces que para pasar a una habitación contigua nos encontramos con que hay un montón de carbón derrumbado a la entrada, con unos cartuchos de dinamita conseguimos desbloquear este impedimento.

— **Batería:** como arriba se ha comentado, el láser gasta energía según lo vamos usando, y si llegara a gastarse completamente nos encontraremos con que no podemos disparar. Cogiendo la batería y usándola en cualquier habitación recargaremos completamente el marcador del láser.

— **Bidón de átomos concentrados:** si se gasta el marcador del láser también lo hace el marcador del impulsor vertical cuando usamos éste, pero esta vez nos encontramos con que si se gasta completamente no nos podremos elevar con lo cual será muy fácil quedarse encerrado en cualquier parte. Si ocurriese esto el programa lo detectaría y nos volvería a llenar el depósito, eso sí, a costa de una de nuestras vidas. Hay otra manera menos drástica de recargar el depósito y es usando un bidón de átomos concentrados en cualquier ubicación en que nos encontremos.

— **Moneda para el teletransporte:** situadas en algunas habitaciones del juego se encuentran unas cabinas de teletransporte fundamentales para realizar prácticamente todas las operaciones de la misión. Pero estas cabinas necesitan de la introducción de una moneda de teletransporte para que funcione un par de veces, pudiéndose acumular el número de veces que podamos teletransportarnos como si de una vulgar máquina de Pinball se tratase. Aparte de las monedas que encontremos desperdigadas por la mina podemos conseguir todas las que queramos extra en los expendedores de monedas aunque, eso sí, a costa de una vida por moneda.

— **Contenedor nuclear:** éste es el objeto que habremos de conseguir en cada nivel para poder llegar al final del juego, una vez lo tengamos tendremos que dirigirnos raudamente a uno de los teletransportadores de contenedores y depositarlo en él.

— **Llave:** en algunos niveles es necesaria para abrir una puerta.

— **Pala:** sirve, al igual que los barrenos, para abrirnos camino a través de algunos escombros, pero la pala sólo vale para los que estén en el suelo.

— **Fusible:** en ciertos sitios de la mina se hallan instaladas puertas de seguridad por láser que nos inpedirán el paso. Si llevamos un fusible y lo usamos en la misma habitación se nos verá franqueado el camino.

— **Bomba «S»:** sirve para, usándola en cualquier parte, hacer desaparecer todos los enemigos de la pantalla.

— **Tarjeta:** una vez nos introduzcamos en el ascensor del nivel podremos acceder a todos los niveles que estén por debajo del número que marque la tarjeta.

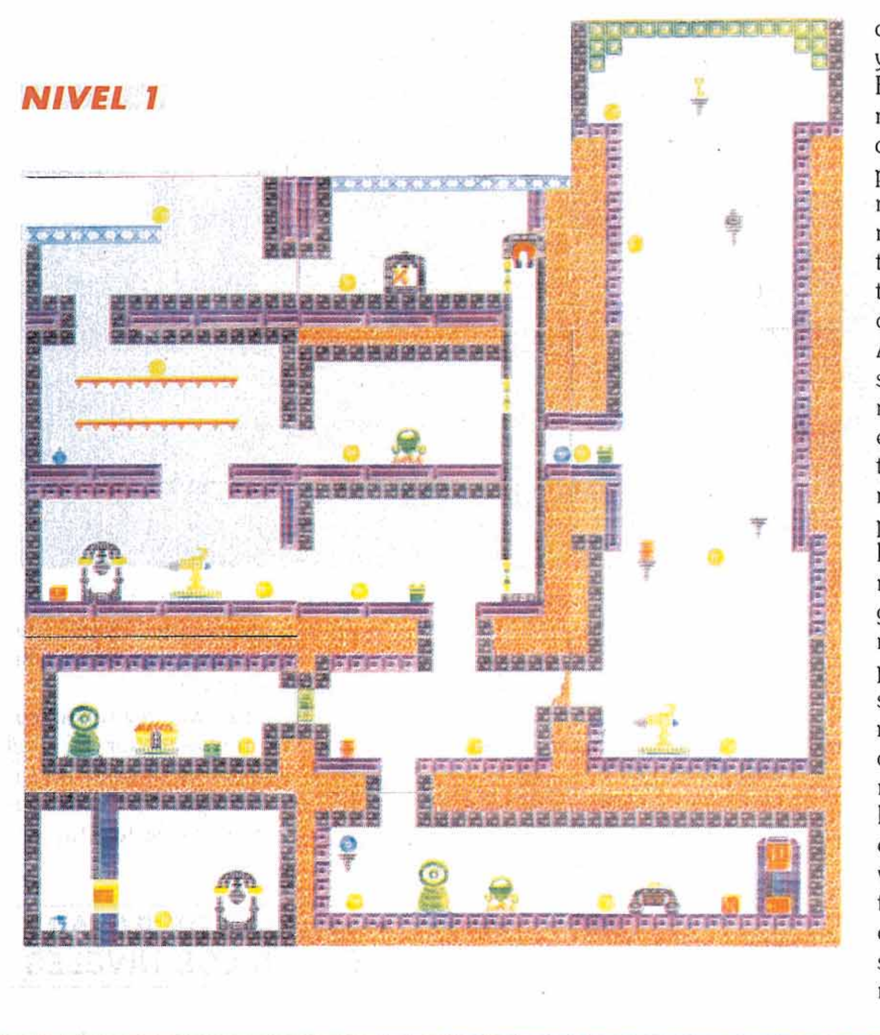
## FORMA DE PASAR TODOS LOS NIVELES

Os vamos a dar unas indicaciones sobre la forma en que hay que combinar los objetos en cada uno de los niveles para poder almacenar el contenedor nuclear y poder pasar al siguiente nivel.

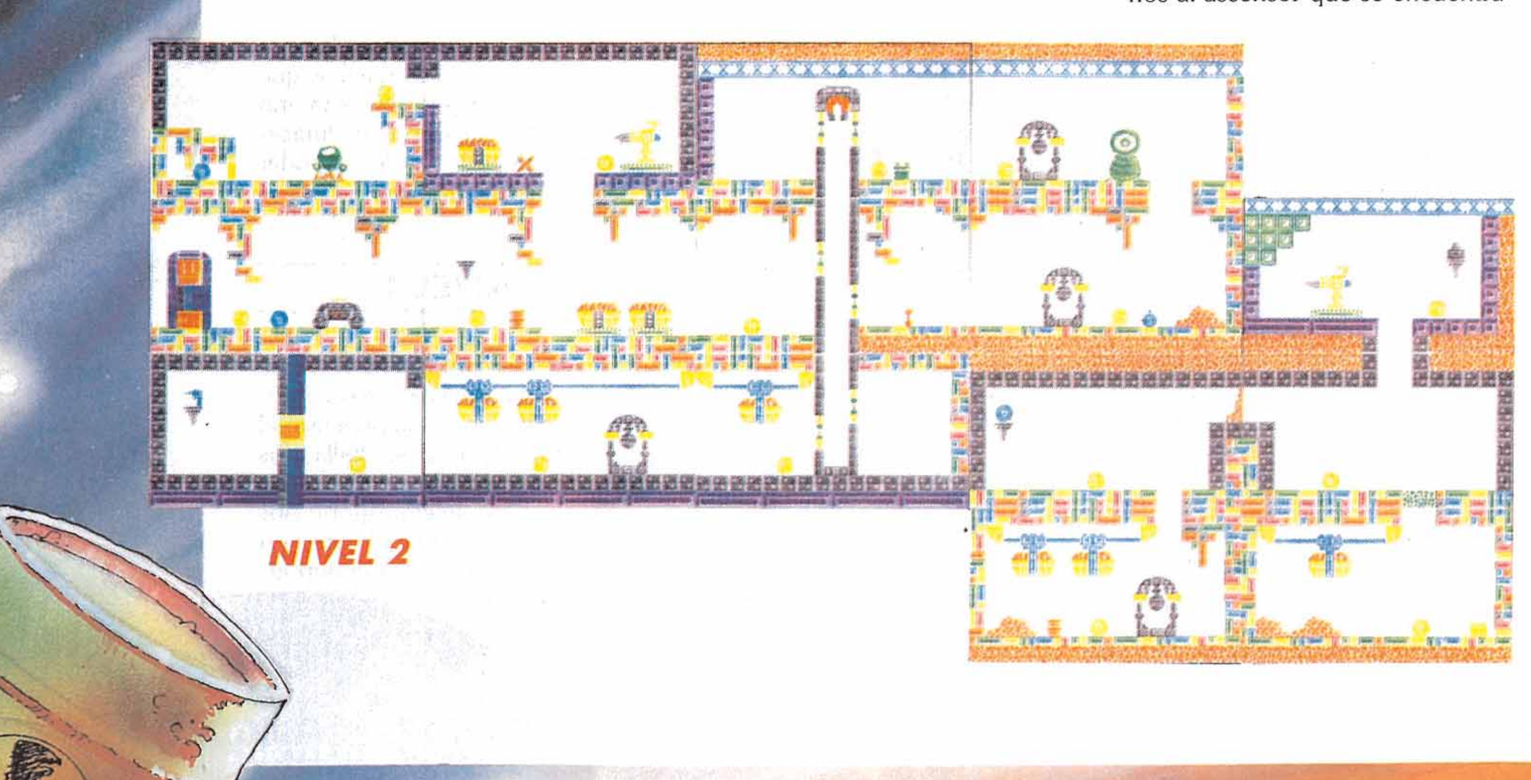
## NIVEL 1

Lo primero que tenemos que hacer es bajar hasta abajo del todo y coger la moneda para usar el teletransporte que se halla dos plantas por encima de ésta. Una vez usemos el teletransporte nos encontraremos en una habitación cerrada en la que está el depositador de contenedores y una tala-

**NIVEL 1**



dradora. Cogemos la taladradora y volvemos por el teletransporte. Entonces subimos por el ascensor magnético, situado en la habitación de la derecha a la parte superior del nivel, para abrir la urna metálica con el taladrador. Cogemos los barrenos que se encuentran dentro de esta urna y bajamos tres plantas para abrir el boquete de la derecha con los barrenos. Aquí se encuentra un gran ascensor, de momento cogemos la moneda que se halla dos plantas por encima y volvemos al teletransporte para echarla en el mismo. Ojo no hay que irse por este teletransporte todavía. Hemos de volver a la pantalla donde encontramos la moneda y subir un poco para coger el contenedor. Entonces sí que nos podemos ir por el teletransporte y echar el contenedor en su sitio. Ya tenemos el primero, ahora vamos por la tarjeta 2. Para conseguirla hemos de coger primero la llave que se encuentra en la pantalla superior a la que tenía el contenedor. La cogemos y volvemos a bajar para abrir la puerta, en la habitación que hay detrás de la misma se halla la tarjeta 2, sólo tenemos que cogerla y dirigirnos al ascensor que se encuentra

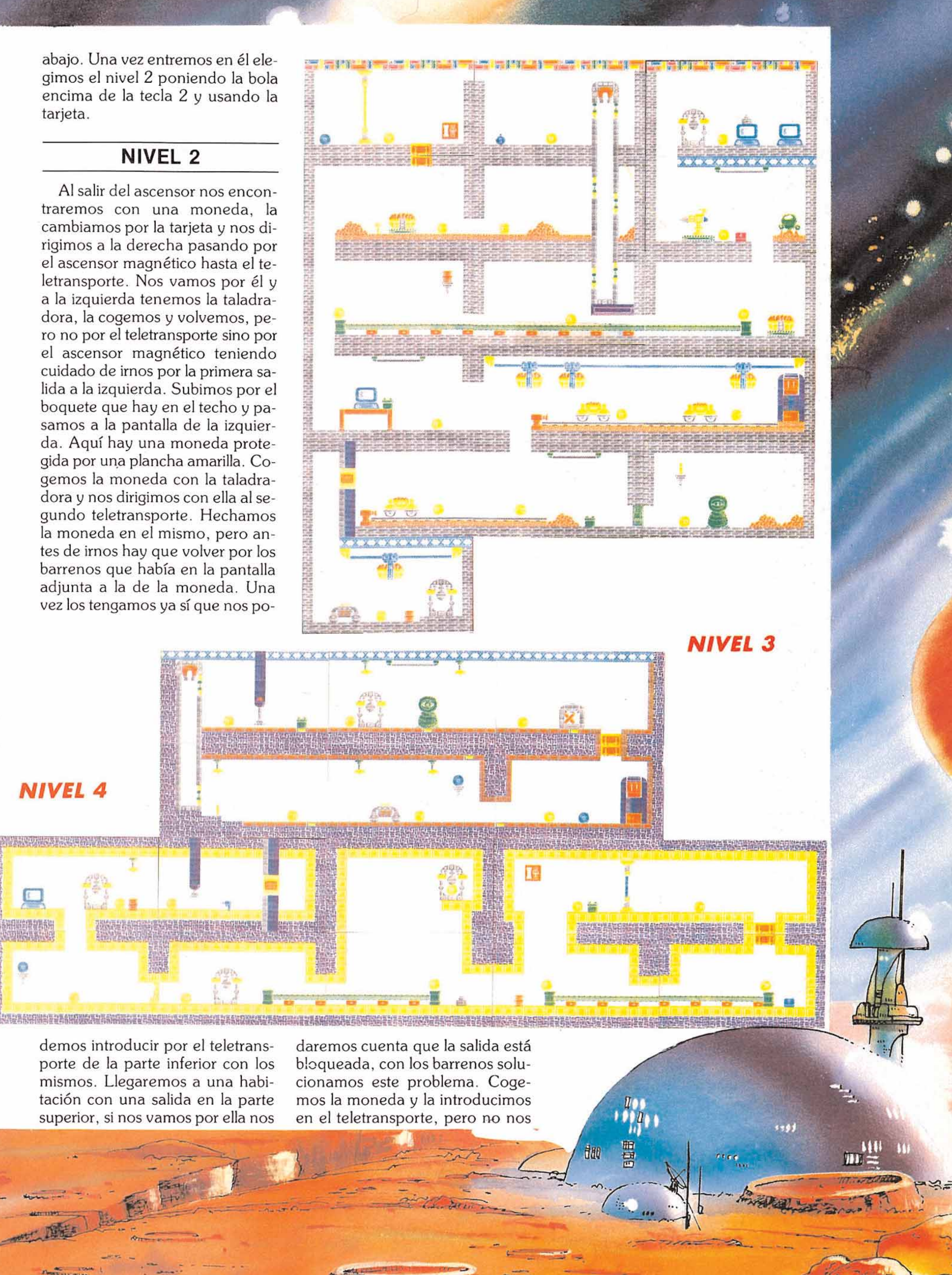


**NIVEL 2**

abajo. Una vez entremos en él elegimos el nivel 2 poniendo la bola encima de la tecla 2 y usando la tarjeta.

## NIVEL 2

Al salir del ascensor nos encontraremos con una moneda, la cambiamos por la tarjeta y nos dirigimos a la derecha pasando por el ascensor magnético hasta el teletransporte. Nos vamos por él y a la izquierda tenemos la taladradora, la cogemos y volvemos, pero no por el teletransporte sino por el ascensor magnético teniendo cuidado de irnos por la primera salida a la izquierda. Subimos por el boquete que hay en el techo y pasamos a la pantalla de la izquierda. Aquí hay una moneda protegida por una plancha amarilla. Cogemos la moneda con la taladradora y nos dirigimos con ella al segundo teletransporte. Hechamos la moneda en el mismo, pero antes de irnos hay que volver por los barrenos que había en la pantalla adjunta a la de la moneda. Una vez los tengamos ya sí que nos podemos introducir por el teletransporte de la parte inferior con los mismos. Llegaremos a una habitación con una salida en la parte superior, si nos vamos por ella nos daremos cuenta que la salida está bloqueada, con los barrenos solucionamos este problema. Cogemos la moneda y la introducimos en el teletransporte, pero no nos



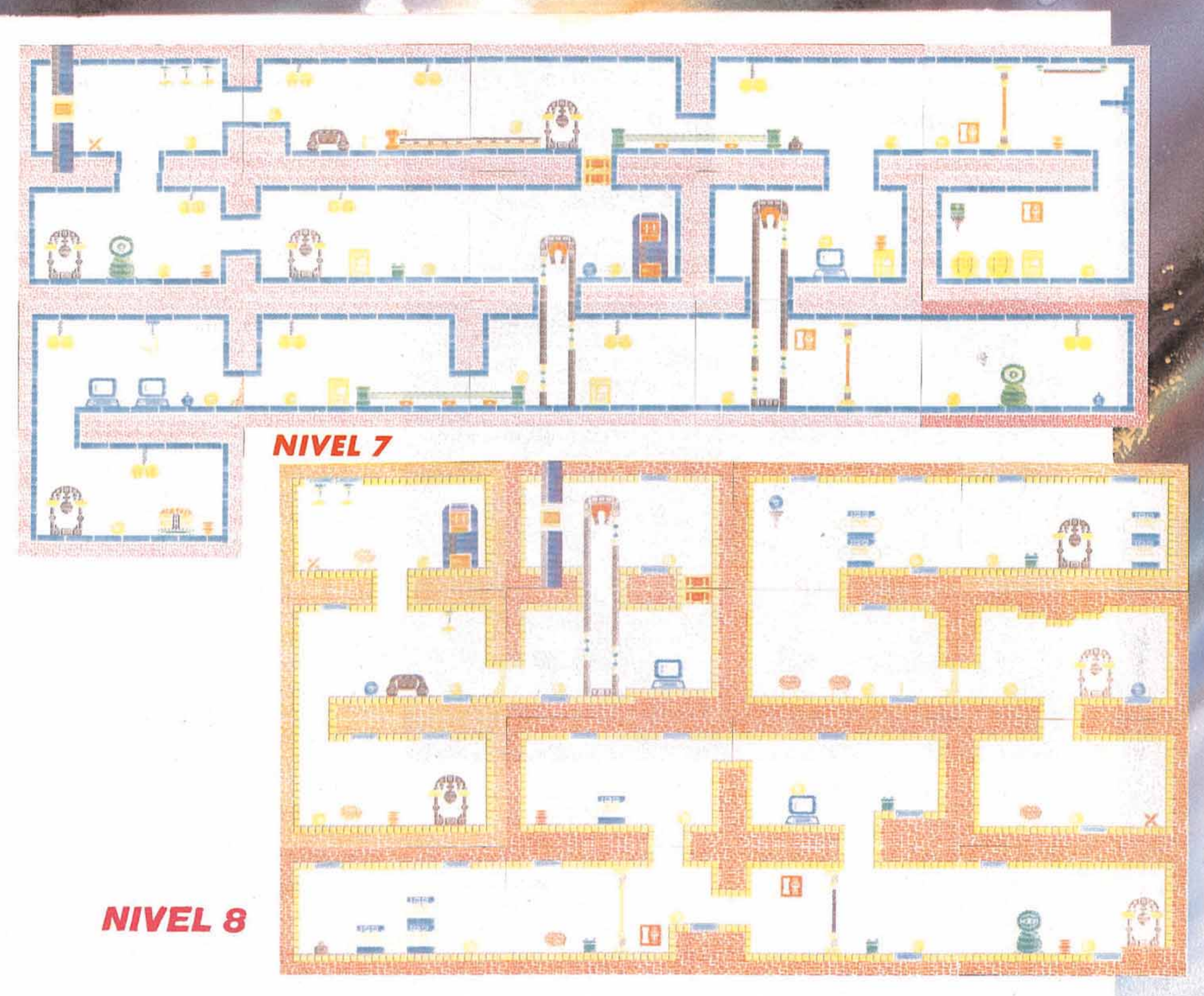
NIVEL 5

vamos por él sin antes haber conseguido el contenedor que está en la parte superior. Luego nos volvemos a ir por el transportador de arriba (recordemos que sólo habíamos usado un viaje), y depositamos el contenedor en el recogedor. Volvemos por el ascensor magnético, pero saliendo por la derecha, y cogemos la pala para introducirnos en el teletransporte de la parte inferior. En la pantalla de abajo de donde estaba el contenedor hay un agujero que se puede abrir con la pala y ahí es donde está la tarjeta del nivel 3. La cogemos y volvemos al ascensor. Siempre, si alguna vez nos quedamos sin monedas porque hayamos realizado alguna operación mal, podemos cambiar una de nuestras vidas por una de ellos en un espendedor.

NIVEL 6

## NIVEL 3

En el nivel 3 debemos primero ir por la llave situada a la izquierda, arriba, y volver con ella abajo para abrir la puerta. Detrás de la misma se encuentra un fusible, lo cogemos y volvemos a subir hasta arriba del todo. Después de pasar el láser con el fusible cogemos la moneda y bajamos hasta lo más profundo de este nivel en donde




se encuentra el transportador. Nos introducimos por él sin más y cogemos el contenedor volviendo por la cinta transportadora. Dejamos el contenedor en el sitio que le corresponde y volvemos a entrar por el mismo transportador, esta vez para coger la tarjeta del nivel 4. Hacemos otra vez el mismo camino, pero volvemos al ascensor para ir al próximo nivel.

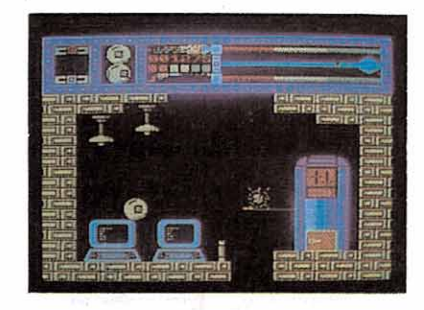
## NIVEL 4

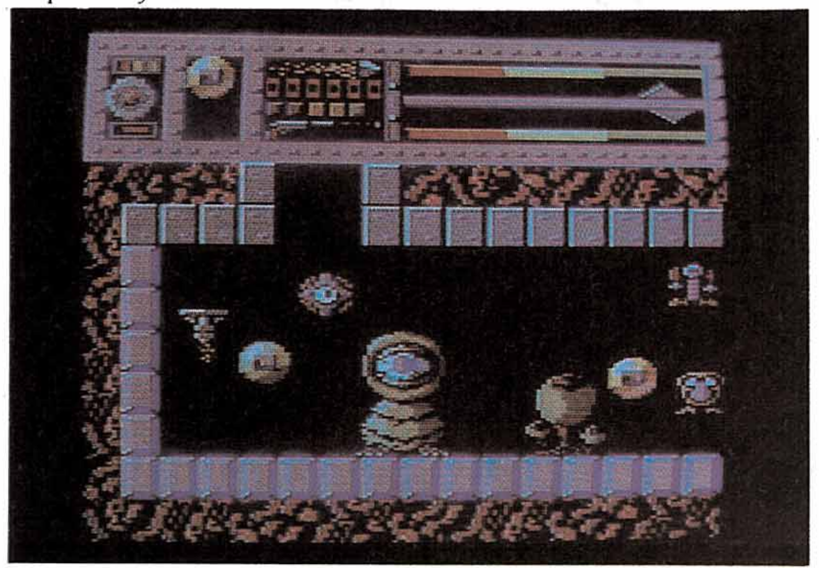
Lo primero que tenemos que hacer en este nivel es coger la moneda y echarla en el transportador teniendo cuidado con el martillo neumático. Después volvemos otra vez abajo por la derecha y cogemos la otra moneda y la echamos también. Por tercera vez realizamos el recorrido circular pero esta vez con el fusible, en este momento ya nos podemos introducir por el teletransportador. Dejamos el fusible, cogemos la taladradora y volvemos por el teletransportador para, a la derecha, abrir la urna metálica y coger los barrenos. Nos quedan en este momento dos viajes, usamos el penúltimo con los barrenos en la mano (es una expresión), y dinamitamos la habitación de abajo. Necesitaremos de la moneda que contiene para pasar al segundo teletransportador y nos habremos de ir por él con el fusible. En la habitación de abajo tenemos el contenedor, volvemos con él por la cinta transportadora dejando el fusible en su lugar. Depositamos el contendor en el recogedor. Hemos de coger todavía la tarjeta por lo que volvemos a introducirnos por el segundo teletransportador para volver a dar al sitio donde dejamos el fusible, lo cogemos y volvemos al primer teletransportador por las cintas transportadoras. Usamos el último viaje del primer teletransporte

y ya sólo nos queda introducirnos en el ascensor para pasar al...

## NIVEL 5

Aquí tenemos acceso a un fusible, en la pantalla de salida, y unos barrenos en la pantalla de arriba. Cogemos los barrenos y dinamitamos la pantalla de abajo pasando por ella y subiendo accedemos a una moneda, la cual cogemos e introducimos en el teletransportador de la parte superior. Habremos de irnos por él pero con el fusible en la mano. Este lo utilizaremos en la pantalla de la izquierda. Cogemos la pala y subimos dando la vuelta para abrir el suelo, en la habitación de abajo hay un taladro que vamos a utilizar en la urna metálica de la parte superior para coger el contenedor. El recogedor está en la pantalla de abajo por lo que sólo es necesario echar el contenedor dentro. Cogemos la moneda y la echamos en el teletransporte, por él nos tendremos que ir con la llave que hay en la parte opuesta del círculo que forman estas pantallas. Abrimos la puerta y nos encontramos con una taladradora la cual cogemos y después volvemos, tanto por el segundo teletransportador como por el primero. Bajando hasta la urna metálica podremos apoderarnos de la tarjeta del...





## NIVEL 6

Cogemos la moneda que hay en la pantalla de salida y la echamos en el teletransportador, después volvemos por los barrenos y nos introducimos por el mismo. Cogemos el contenedor en el camino de vuelta subiendo por los ascensores magnéticos y lo depositamos en el contenedor. Volvemos a entrar. De nuevo nos introducimos por el teletransportador, pero esta vez con la pala, y cogemos la moneda que hay en una pantalla a la derecha y otra arriba para, dejándola en el tele por donde hemos salido, poder volver a utilizarlo otro par de veces. Esta vez cogemos la taladradora en el camino de vuelta, con ella podemos agenciarnos el fusible que hay en la pantalla del teletransportador de ida, la pala, obviamente la hemos dejado en el lugar que ocupaba la moneda. Una vez cogido el fusible nos volvemos a meter por el teletransporte para que, bajando una pantalla nos encontremos de cara a una puerta tipo láser que sólo se abre con el fusible, lo usamos y pasamos por la cinta transportadora. Al final de la misma hemos de bajar todavía más abajo por lo que hay que pasar con cuidado por el ascensor magnético. En la habitación de abajo se encuentran unos barrenos, los cogemos y seguimos bajando, sin embargo, no se os ocurra usarlos en esta pantalla. Dejamos los barrenos en lugar del barril energético y vamos a la izquierda a coger la moneda para echarla en el teletransportador y pasar por el mismo con los barrenos. En esta pantalla hemos de usar éstos para pasar a la siguiente por la derecha. Ya nos encontramos junto a la tarjeta 7, sin embargo, no la podemos coger todavía, hemos de subir primero a por la pala por los ascensores magnéticos para acceder a la misma. Una vez tengamos la pala, volvemos a descender por los teletransportadores (recordemos que nos queda un viaje en los de abajo), y cogemos la tarjeta 7. Con ella volvemos a subir por los ascensores magnéticos otra vez y nos metemos en el ascensor con esta tarjeta.

## NIVEL 7

Penúltimo nivel éste en el que lo que primero que tenemos que hacer es coger la moneda que hay en la habitación de salida. Luego subimos, olvidándonos de los dos primeros teletransportes que encontremos y echamos la moneda en el tercero. Volvemos por los barrenos que nos habremos encontrado por el camino y nos metemos por éste tercer teletransporte. Subimos y usamos los barrenos, nos dejamos llevar por la cinta transportadora y subimos por el ascensor magnético que se encuentra al final de la misma. Usamos el segundo viaje del teletransporte con el fusible en la mano y hacemos lo mismo, pero esta vez pasamos a través del ascensor con

J.A. CANO II 96

cuidado de no irnos para arriba. En la siguiente habitación hay otro ascensor y una puerta láser, esta puerta NO hemos de desactivarla si no que hemos de irnos por el ascensor magnético hasta arriba, una vez arriba ya sí que desactivamos la puerta que allí se encuentra y pasamos por ella. Nos dejamos caer y cogemos la tarjeta 8. Entonces volvemos por la cinta y la dejamos cerca del ascensor. Como hemos usado los dos viajes del teletransporte no tenemos más remedio que cambiar una vida por otra moneda para poder volver por el contenedor. Volvemos por el mismo y lo echamos en el recogedor, volvemos al ascensor y... ya sólo nos queda uno.

## NIVEL 8

En este nivel 8 tenemos que coger primero la moneda y echarla en el teletransportador, luego, con los barrenos en la mano nos vamos por el mismo. Usamos los barrenos en la habitación de abajo y cogiendo otra moneda la metemos en el segundo teletransportador, por él habremos de irnos con el fusible. Ojo... no hay que desactivar con el mismo la primera puerta que nos encontremos si no que, dando un rodeo por arriba hemos de desconectar la segunda. Y aquí está el tan esperado último contenedor, ahora sólo nos queda volver por el segundo teletransporte, introducir una moneda en el primero para tener dos viajes además del que nos queda y meternos por el mismo con los barrenos que se hallan abajo. Con éstos hemos de abrir el muro que arriba se encuentra y luego volver por el teletransporte a por el contenedor. Este último contenedor se ha de introducir en el recogedor que se encuentra subiendo por el ascensor magnético que hay detrás del muro que antes habíamos volado.

SOLO PARA TOP SECRET ADICTOS

## CARGADOR

Pasando a la parte práctica del invento ponemos a vuestra disposición un cargador capaz de conseguir vidas infinitas y demás historias necesarias para jugar el juego como debe ser. Para usarlo debemos de picar en el ordenador el Listado 1, programa en Basic, y después salvarlo en una cinta con la orden: SAVE «Equinox» LINE 0. Después inicializáis el ordenador y, con el Cargador Universal de CM en la memoria, tecleáis las datas del Listado 2. Una vez echo esto se efectúa un DUMP en la dirección 40000 y salvais el código objeto en la cinta a continuación del Basic con la orden SAVE del cargador, especificando como comienzo la 40000, como longitud 294 y como nombre «Equinox». Para usarlo lo cargáis previamente, respondéis a las preguntas y después situáis la cinta original comercializada por ERBE en vuetro cassette, el cargador se encargará de cargar el programa y hacer los POKES correspondientes para que disfrutes del programa.

### SPECTRUM

### LISTADO 1

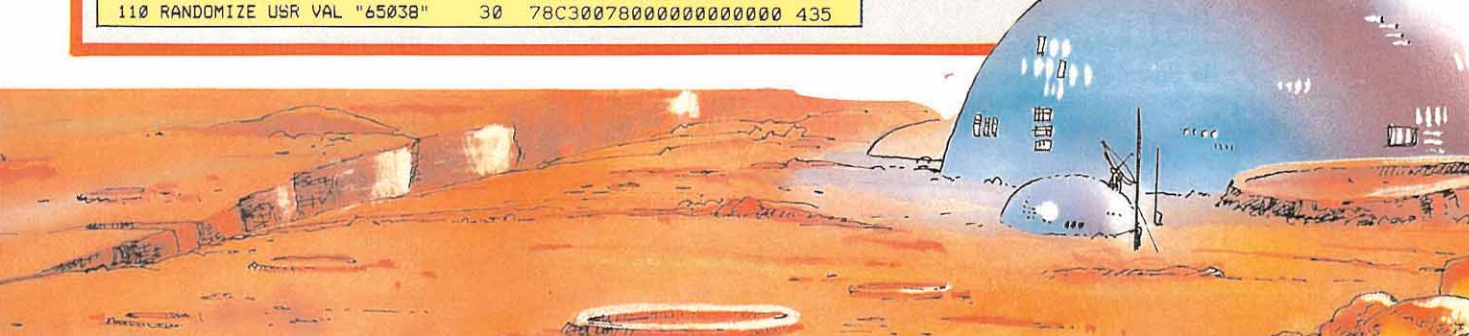
```
  10 REM Cargador del Equinox
  20 REM por J.M.Lazo
  30 REM
  40 BORDER VAL "0": PAPER VAL "
0": INK VAL "4": POKE VAL "23624
",VAL "4": CLEAR VAL "65037"
  50 LOAD "equinox"CODE VAL "650
38",VAL "294"
  60 PRINT "Para el cassette": P
AUSE VAL "200"
  70 INPUT "Quieres vidas infini
tas? "; LINE a$: IF a$(VAL "1")=
"n" OR a$(VAL "1")="N" THEN  POK
E VAL "65328",VAL "0"
  80 INPUT "Quito los enemigos?
"; LINE a$: IF a$(VAL "1")="n" O
R a$(VAL "1")="N" THEN  POKE VAL
 "65323",VAL "0"
  90 INPUT "Tiempo infinito? ";
LINE a$: IF a$(VAL "1")="n" OR a
$(VAL "1")="N" THEN  POKE VAL "6
5320",VAL "0"
 100 PRINT "Situa la cinta origi
nal al      principio y pulsa un
a tecla": PAUSE VAL "0"
 110 RANDOMIZE USR VAL "65038"
```

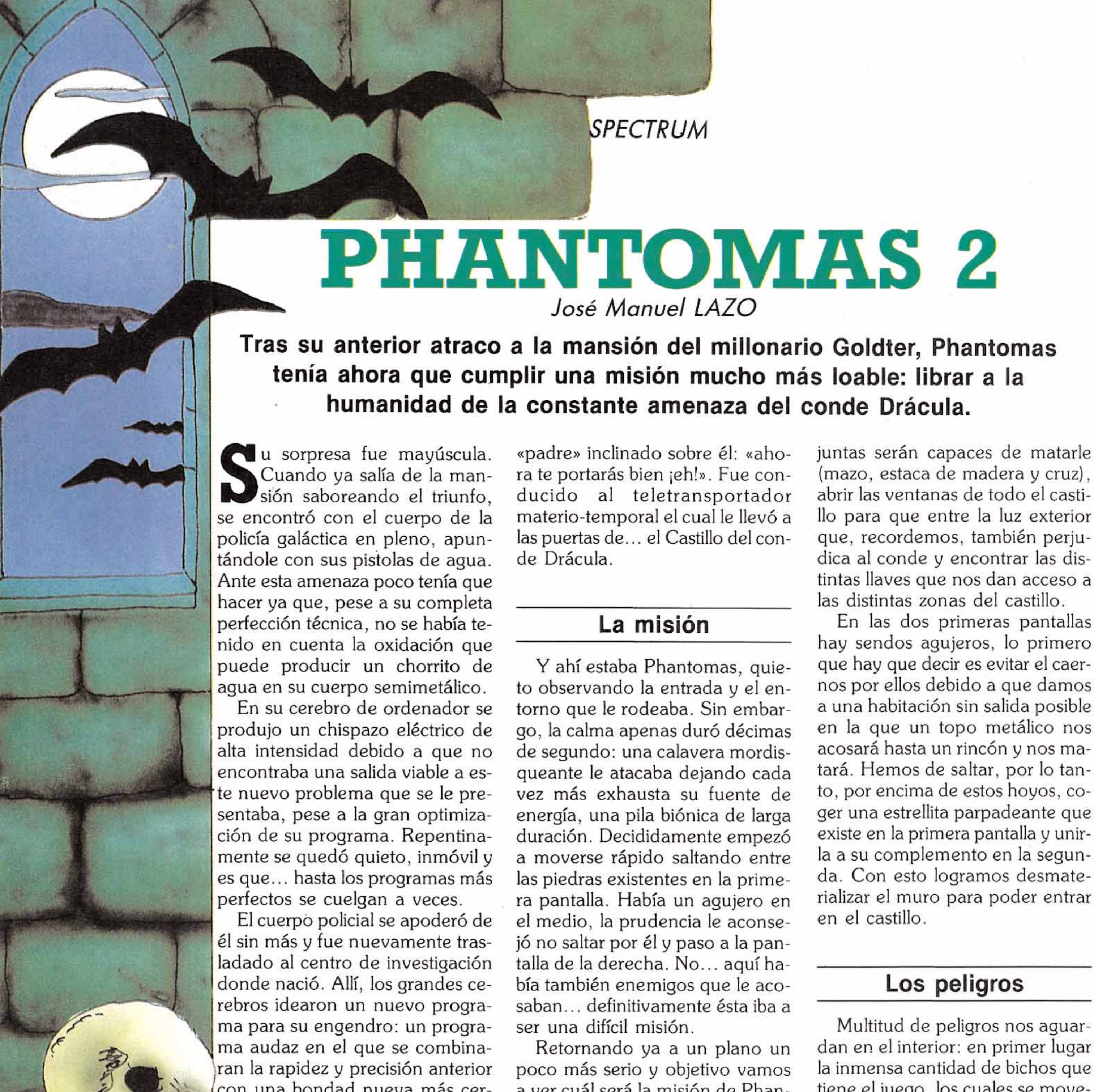
### LISTADO 2

```
 1  31FFFFDD2100003E0011 892
 2  000037CD5605DD210000 605
 3  3EFF11000037CD5605DD 906
 4  2100003E0011000037CD 372
 5  5605DD2100003EFF1100 679
 6  0037CD5605F3DD210040 912
 7  1100BF3E1632AAFE3EFF 1083
 8  371408153E0FD3FEDBFE 1119
 9  1FE620F6024FBFCDA9FE 1439
10  30FB21150410FE2B7CB5 975
11  20F9CDA5FE30EC069CCD 1556
12  A5FE30E53EC6B830E024 1448
13  20F106C9CDA9FE30D678 1490
14  FED430F4CDA9FE000000 1386
15  3E0832AAFE260006B018 788
16  39CDA9FED03E083D20FD 1309
17  A704C83E7FDBFE1FA9E6 1463
18  2028F479EEFD4FE607F6 1490
19  08D3FE37C9082005DD75 1112
20  001809CB11AD791F4F13 676
21  1802DD231B0806B22E01 548
22  CDA5FE0000003EC6B8CB 1271
23  1506B0D2E0FE7CAD677A 1413
24  B320D02100400124BF3E 806
25  00865F230B78B17B20F7 974
26  BE0000011805B21FE53 796
27  1AAECBA4AECBE4122B13 1252
28  7BFE9A20F1CD805B3EC9 1491
29  32C88432BEC73E003211 950
30  78C30078000000000000 435
```

### AMSTRAD

```
10 MEMORY &1FFF:LOAD"EQUINOX":POKE &202F
,&D1:POKE &2030,&2:GOSUB 40
20 FOR i=0 TO 46:READ a:POKE &2D1+i,a:NE
XT:CALL &2000
30 DATA 58,0,0,254,1,32,5,62,24,50,233,4
3,58,1,0,254,1,32,4,175,50,160,33,58,2,0
,254,1,194,0,3,175,50,216,27,50,217,27,5
0,172,27,50,173,27,195,0,3
40 MODE 1:INPUT "Vidas infinitas (S/N) :
 ",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,1 EL
SE POKE 0,0
50 INPUT "Disparos infinitos (S/N) : ",a
$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 1,1 ELSE P
OKE 1,0
60 INPUT "Atravesar muros (S/N) : ",a$:I
F UPPER$(a$)="S" THEN POKE 2,1 ELSE POKE
 2,0
70 RETURN
```





# PHANTOMAS 2

*José Manuel LAZO*

**Tras su anterior atraco a la mansión del millonario Goldter, Phantomas tenía ahora que cumplir una misión mucho más loable: librar a la humanidad de la constante amenaza del conde Drácula.**

Su sorpresa fue mayúscula. Cuando ya salía de la mansión saboreando el triunfo, se encontró con el cuerpo de la policía galáctica en pleno, apuntándole con sus pistolas de agua. Ante esta amenaza poco tenía que hacer ya que, pese a su completa perfección técnica, no se había tenido en cuenta la oxidación que puede producir un chorrito de agua en su cuerpo semimetálico.

En su cerebro de ordenador se produjo un chispazo eléctrico de alta intensidad debido a que no encontraba una salida viable a este nuevo problema que se le presentaba, pese a la gran optimización de su programa. Repentinamente se quedó quieto, inmóvil y es que... hasta los programas más perfectos se cuelgan a veces.

El cuerpo policial se apoderó de él sin más y fue nuevamente trasladado al centro de investigación donde nació. Allí, los grandes cerebros idearon un nuevo programa para su engendro: un programa audaz en el que se combinaran la rapidez y precisión anterior con una bondad nueva más cercana a la humanidad.

Tras su reprogramación los científicos pensaron que sería bueno el cerciorarse de su buena fe enconmendándole una misión difícil que sólo pudiera cumplir un Phantomas depurado y optimizado: la destrucción del conde Drácula que hace ya milenios asola a la humanidad pobladora del planeta Tierra.

Phantomas despertó, abrió sus ojos de cristal y vio la cara de su «padre» inclinado sobre él: «ahora te portarás bien ¡eh!». Fue conducido al teletransportador materio-temporal el cual le llevó a las puertas de... el Castillo del conde Drácula.

## La misión

Y ahí estaba Phantomas, quieto observando la entrada y el entorno que le rodeaba. Sin embargo, la calma apenas duró décimas de segundo: una calavera mordisqueante le atacaba dejando cada vez más exhausta su fuente de energía, una pila biónica de larga duración. Decididamente empezó a moverse rápido saltando entre las piedras existentes en la primera pantalla. Había un agujero en el medio, la prudencia le aconsejó no saltar por él y paso a la pantalla de la derecha. No... aquí había también enemigos que le acosaban... definitivamente ésta iba a ser una difícil misión.

Retornando ya a un plano un poco más serio y objetivo vamos a ver cuál será la misión de Phantomas esta vez.

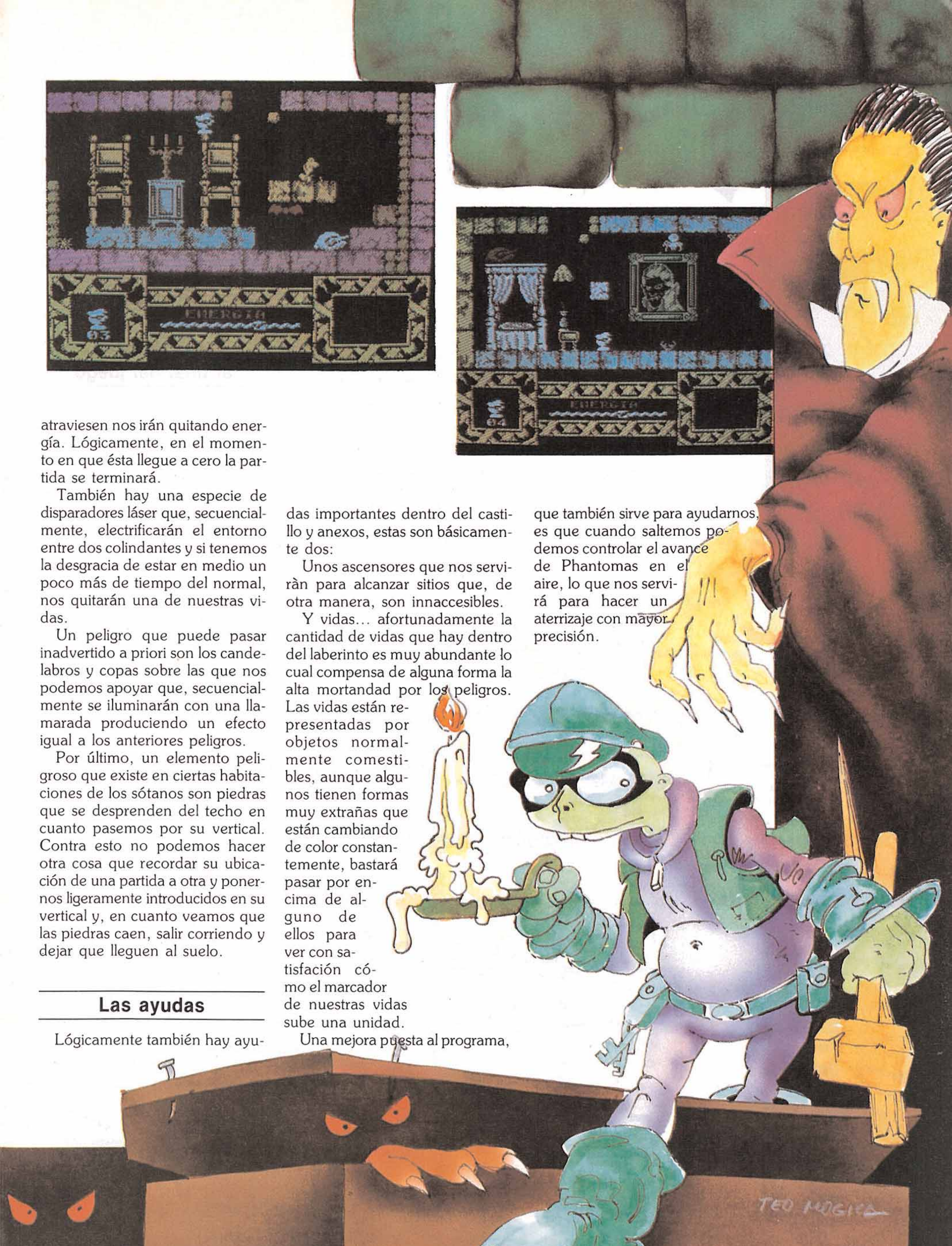
Nos encontramos en un gran laberinto compuesto por un castillo, los sótanos del mismo y una docena de pantallas exteriores en una especie de cantera anexa al castillo. Nuestra misión es, básicamente, matar al conde Drácula, para lo cual tendremos que hacer, previamente, unas cuantas operaciones entre las que se encuentran: buscar y conseguir las tres armas que según cuenta la leyenda, juntas serán capaces de matarle (mazo, estaca de madera y cruz), abrir las ventanas de todo el castillo para que entre la luz exterior que, recordemos, también perjudica al conde y encontrar las distintas llaves que nos dan acceso a las distintas zonas del castillo.

En las dos primeras pantallas hay sendos agujeros, lo primero que hay que decir es evitar el caernos por ellos debido a que damos a una habitación sin salida posible en la que un topo metálico nos acosará hasta un rincón y nos matará. Hemos de saltar, por lo tanto, por encima de estos hoyos, coger una estrellita parpadeante que existe en la primera pantalla y unirla a su complemento en la segunda. Con esto logramos desmaterializar el muro para poder entrar en el castillo.

## Los peligros

Multitud de peligros nos aguardan en el interior: en primer lugar la inmensa cantidad de bichos que tiene el juego, los cuales se moverán a una velocidad endiablada por distintas zonas de la pantalla. Deberemos esquivarlos con gran cuidado ya que un ligero roce con ellos nos restará energía.

Aparte de esto, existen unos disparadores de flechas situados en las paredes que, nada más alcancemos su altura, nos empiezan a soltar insistentes ráfagas de estos elementos, las flechas. Estas tienen un comportamiento igual que los enemigos: cuando nos




atraviesen nos irán quitando energía. Lógicamente, en el momento en que ésta llegue a cero la partida se terminará.

También hay una especie de disparadores láser que, secuencialmente, electrificarán el entorno entre dos colindantes y si tenemos la desgracia de estar en medio un poco más de tiempo del normal, nos quitarán una de nuestras vidas.

Un peligro que puede pasar inadvertido a priori son los candelabros y copas sobre las que nos podemos apoyar que, secuencialmente se iluminarán con una llamarada produciendo un efecto igual a los anteriores peligros.

Por último, un elemento peligroso que existe en ciertas habitaciones de los sótanos son piedras que se desprenden del techo en cuanto pasemos por su vertical. Contra esto no podemos hacer otra cosa que recordar su ubicación de una partida a otra y ponernos ligeramente introducidos en su vertical y, en cuanto veamos que las piedras caen, salir corriendo y dejar que lleguen al suelo.

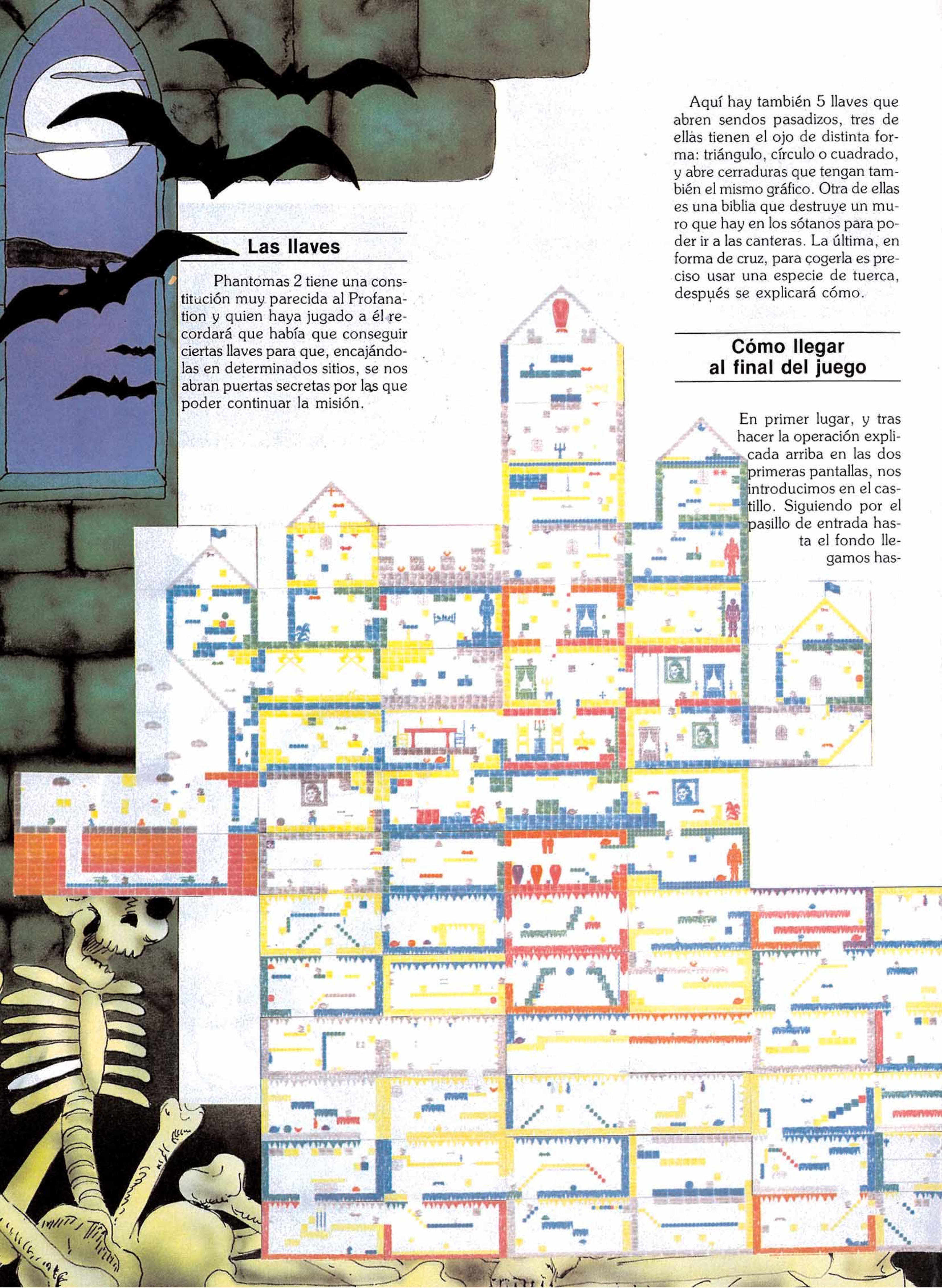
## Las ayudas

Lógicamente también hay ayudas importantes dentro del castillo y anexos, estas son básicamente dos:

Unos ascensores que nos servirán para alcanzar sitios que, de otra manera, son innaccesibles.

Y vidas... afortunadamente la cantidad de vidas que hay dentro del laberinto es muy abundante lo cual compensa de alguna forma la alta mortandad por los peligros. Las vidas están representadas por objetos normalmente comestibles, aunque algunos tienen formas muy extrañas que están cambiando de color constantemente, bastará pasar por encima de alguno de ellos para ver con satisfación cómo el marcador de nuestras vidas sube una unidad.

Una mejora puesta al programa, que también sirve para ayudarnos, es que cuando saltemos podemos controlar el avance de Phantomas en el aire, lo que nos servirá para hacer un aterrizaje con mayor precisión.



## Las llaves

Phantomas 2 tiene una constitución muy parecida al Profanation y quien haya jugado a él recordará que había que conseguir ciertas llaves para que, encajándolas en determinados sitios, se nos abran puertas secretas por las que poder continuar la misión.

Aquí hay también 5 llaves que abren sendos pasadizos, tres de ellás tienen el ojo de distinta forma: triángulo, círculo o cuadrado, y abre cerraduras que tengan también el mismo gráfico. Otra de ellas es una biblia que destruye un muro que hay en los sótanos para poder ir a las canteras. La última, en forma de cruz, para cogerla es preciso usar una especie de tuerca, después se explicará cómo.

## Cómo llegar al final del juego

En primer lugar, y tras hacer la operación explicada arriba en las dos primeras pantallas, nos introducimos en el castillo. Siguiendo por el pasillo de entrada hasta el fondo llegamos has-

ta el pasadizo que conduce a los sótanos. El mismo precisa de la llave redonda para su apertura. En la pantalla superior a ésta y a mano izquierda, está el pasadizo que conduce a la parte izquierda del castillo, después tendremos que ir por ahí, de momento hemos de subir, desviándonos por todas las ramificaciones a mano derecha que encontremos para abrir las ventanas del castillo, que son 6.

Estas ventanas se abren accionando las 2 ó 3 palancas que parpadeando se encuentren en la pantalla de la misma.

En la almena de la parte superior de la primera ramificación está la llave, cuyo ojo es cuadrado, la cogemos subiéndonos previamente en el ascensor que hay en la misma.

Cuando lo hayamos hecho y tengamos abiertas las dos ventanas que debajo se encuentran, volvemos a subir por el ramal principal y, también a la derecha, está la llave cuyo ojo es redondo, nos la agenciamos y, en vez de subir más, bajamos hasta la pantalla de las dos sillas y seguimos todo recto hacia la izquierda. Abrimos el pasadizo de la llave cuadrada y nos metemos por él cuidando de no caernos en la pantalla de la izquierda. En líneas generales es de prudentes el no entrar en una pantalla saltando, sino andando normalmente.

Por la parte izquierda del castillo deberemos de subir hasta la almena para coger la llave cuyo ojo es triangular, en este momento volvemos a bajar y nos vamos por la primera desviación a la derecha que nos conduce a un sitio con tres ascensores y un dragón. Para subir por arriba, y lo tenemos que hacer, hemos de subirnos en el ascensor del medio y justo en el momento en que calculemos que saliéndonos por el agujero del techo va a pasar el primer ascensor de arriba, saltamos. Es una operación complicada que requiere un poco de práctica.

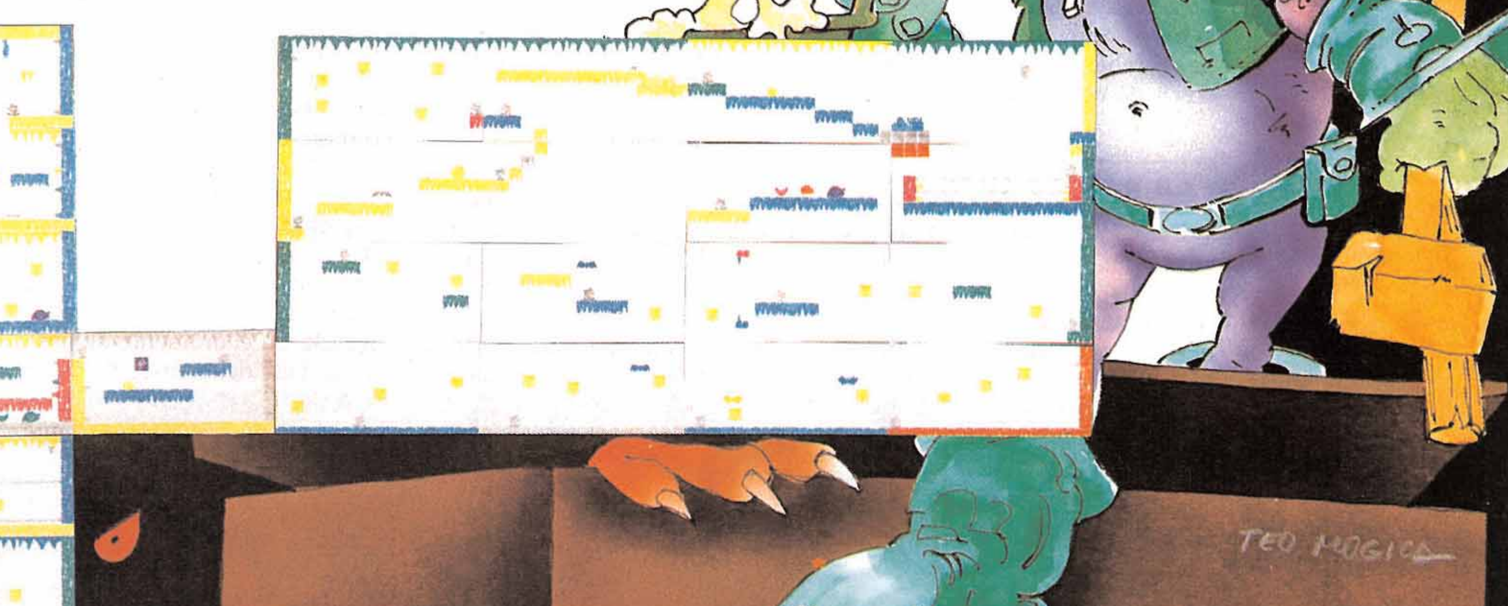
Aquí arriba tenemos que abrir la tercera ventana y subir a la almena..., vemos una cruz que es uno de los objetos que necesitamos, pero debido a que sólo podemos llevar tres a la vez no la cogemos todavía, sin embargo, nos memorizamos muy bien su ubicación en el plano.

Nos vamos por la derecha atravesando las murallas blancas y teniendo sumo cuidado de no saltar con el salto largo por la más alta ya que si lo hiciéramos el programa se colgaría. Por aquí damos a la habitación superior del pasillo central en donde nos encontrábamos al principio. Lo primero que tenemos que hacer es abrir la ventana desactivando las dos palancas. Luego, nos vamos por la derecha a un sitio en el que se encuentra la penúltima ventana que tenemos que abrir y la cerradura que precisa la llave triangular, como ya la tenemos, la usamos para abrir el techo y subimos a la almena del papiro en donde se encuentra un pergamino parpadeante: lo cogemos. Con estas dos cosas, el pergamino y la llave redonda, ya podemos bajar a los sótanos y es lo que hacemos ahora simplemente dejándonos caer por todos los agujeros que encontremos hasta el pasillo de la entrada, aquí nos vamos por la derecha y usamos la llave redonda.



En una habitación de los sótanos que tiene tres ataúdes tenemos que tener sumo cuidado de no caer entre dos de ellos ya que si nos pasara, no podríamos volver a salir.

Cuando lleguemos a la cerradura del pergamino usamos





el mismo para abrir el suelo y...

## Ya estamos en los sótanos

Si el castillo es relativamente grande los sótanos lo son más, aunque siguiendo la ley de la mano izquierda, que los grandes jugadores de laberintos seguro que la conocen, es sencillísimo recorrerlo entero sin dejar ninguna habitación. Esta ayuda para los perdidos es el ir siempre pegado a la pared de la izquierda del laberinto que estemos recorriendo y aunque no sirve para algunos, para los subterráneos del castillo funciona a la perfección y, además, nos llevan a los objetos que necesitemos.

Si seguimos esta ayuda llegamos, tras andar un poco, a un sitio en donde se encuentran 5 jamones, o sea comida, y, aunque no es necesario para terminar el juego es una gozada comerse los 5 de golpe subiendo por las piedras y atacando al primero. Luego, bajando un par de pantallas llegaremos a la habitación en donde se encuetra la llave en forma de Biblia, hemos de cojerla para luego poder salir a las canteras, eso sí, teniendo cuidado de las piedras del techo que se derrumban.

Siguiendo con nuestra ley de la mano izquierda, podemos llegar a sitios sin salida, es suficiente el retroceder siempre guiándonos por la pared de la izquierda de nuestra marcha para retornar a la encrucijada conflictiva.

## La caja de sorpresas

Cuando en nuestro camino dë vuelta por el primer ramal del sótano nos encontremos con una piedra parpadeante que no se puede coger, debemos de bajar y, teniendo sumo cuidado con una trampa que encontraremos en nuestro camino, hay que coger un objeto que, si bien no es una llave, sí nos sirve para conseguir la última que precisemos.

Siguiendo por la izquierda llegamos a una pantalla en la que hay un agujero en el suelo y en el mismo hay un ascensor; debemos de bajar por este agujero y llegamos a la parte más profunda del sótano que nos conducirá a la cantera y al mazo y la estaca.

Bajando y siguiendo con la ley de la mano izquierda, por supuesto, en cuanto estemos en una pantalla con más de dos salidas, llegamos a un sitio en el que en el techo hay unas piedrecitas de colores. Lo que tenemos que hacer en esta pantalla es acercarnos a la vertical de las piedras, pero por el suelo. Las mismas se irán derrumbando construyendo una escalera que nos lleva a la salida de la habitación (es muy importante hacer esto así, de lo contrario nos encontraremos atrapados debajo de la escalera sin poder salir).

Más adelante hay una situación igual, sin embargo las piedras son ya de un tamaño considerable, la forma de pasarlas es lo mismo: acercarse suavemente y esperar a que se caigan.

Por fin llegamos a la cerradura de la Biblia, como la tenemos podemos eliminar el muro de la derecha y salir a la cantera.

En la cantera está la última llave que necesitaremos para acceder a la tumba de Drácula. Cogerla es difícil por varias circunstancias:

— En primer lugar, se encuentra en un pequeño saliente de la parte superior derecha de la cantera, la cual está formada por una docena de pantallas en forma de cuadrado con escalones y ascensores.

— Lógicamente para llegar a esta llave tenemos que hacer un recorrido en zig-zag ascendente en el que tendremos que demostrar nuestras habilidades como funimbulistas.

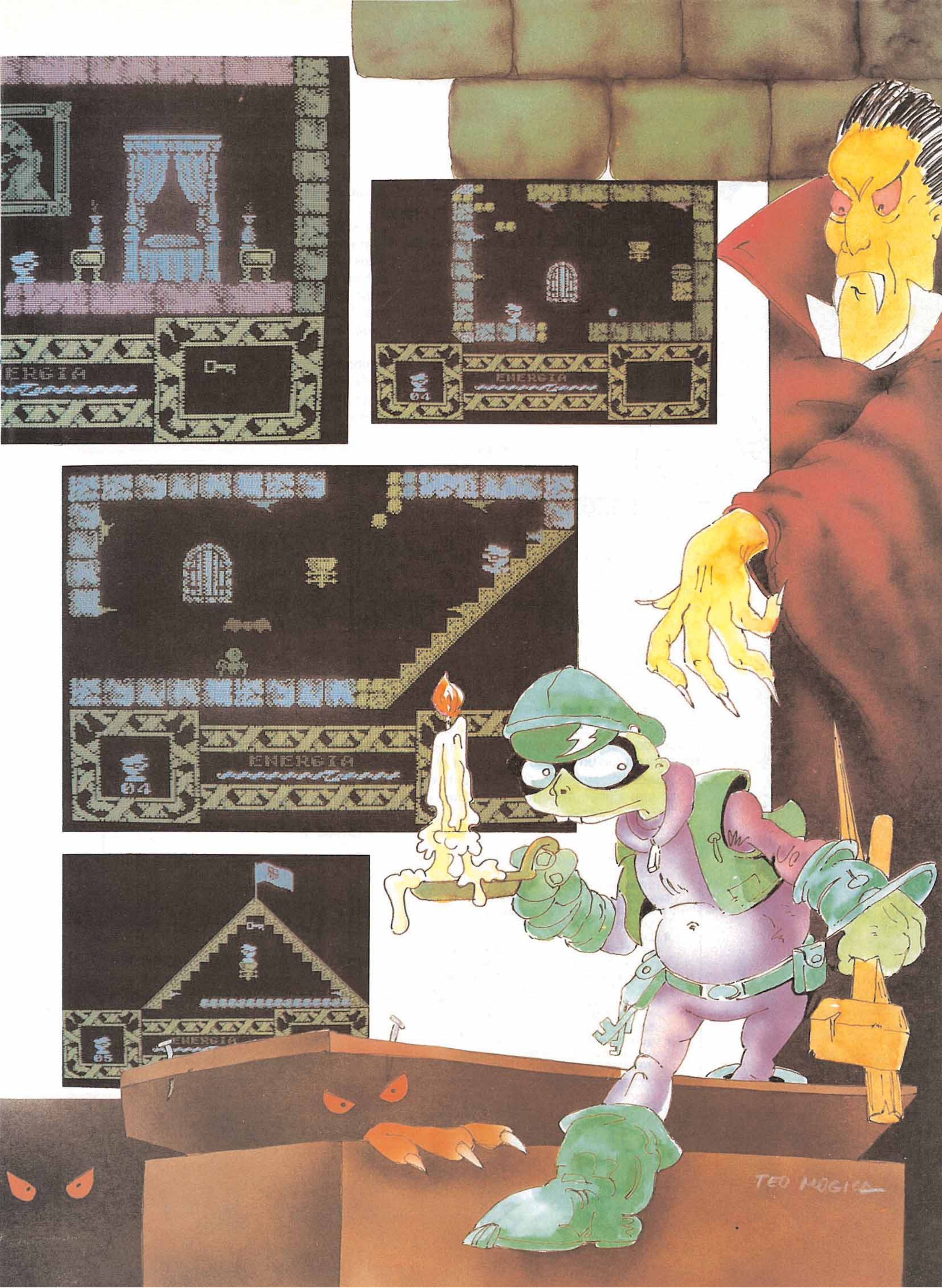
— Por si fuera poco, el escalón no se puede alcanzar desde la pantalla de abajo ni tampoco desde el resalte izquierdo que existe en la habitación en que se encuentra. Por arriba y por la derecha ni hablar, porque sólo hay un muro.

La única manera de alcanzar esta llave es tremendamente curiosa:

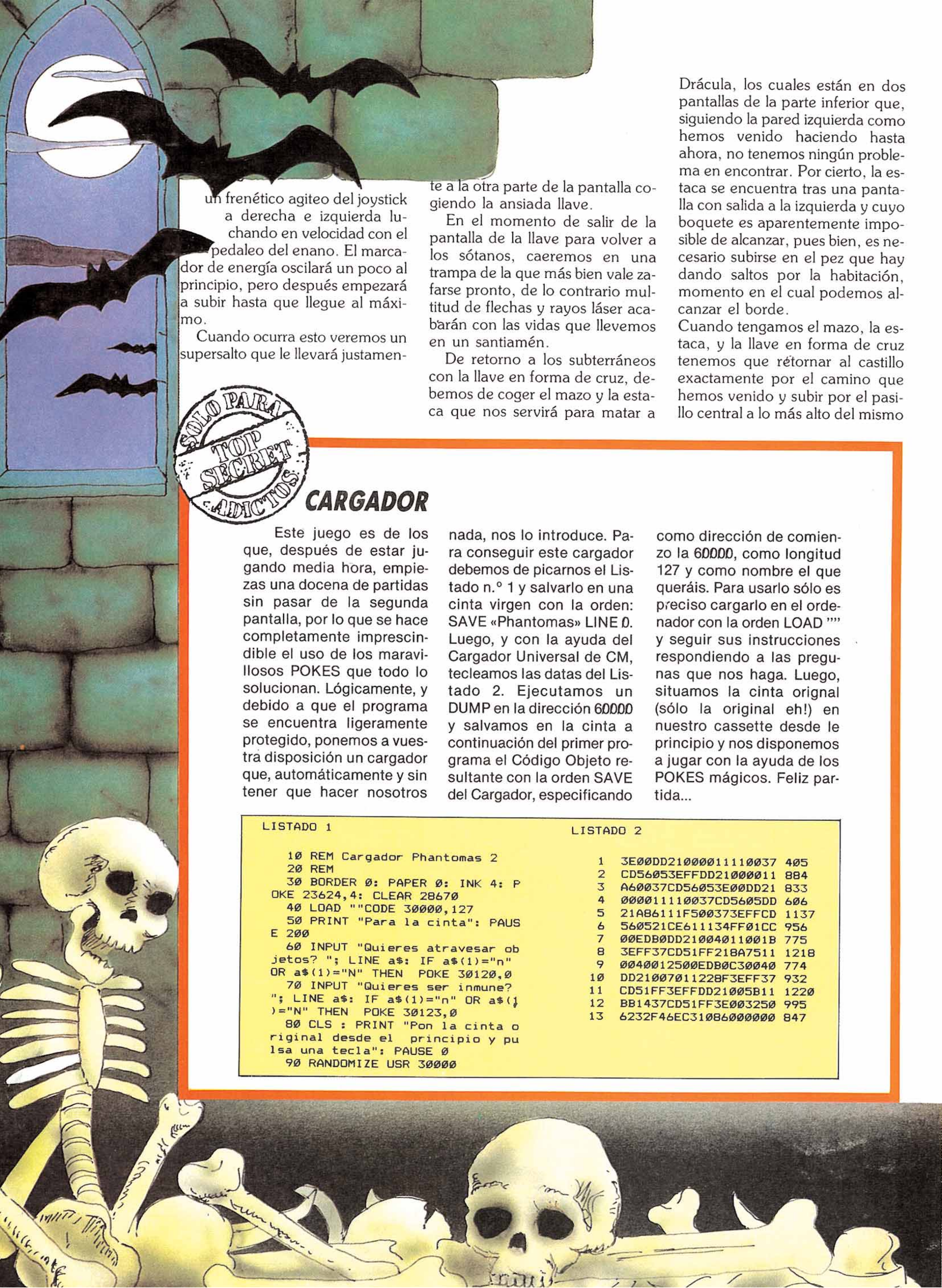
Si llevamos la caja de sorpresas o la tuerca, como prefiráis, resulta que en el resalte de la izquierda de la pantalla de la llave nos sale un señor en bicicleta, muy pequeñín por cierto, que dando pedales a toda marcha hace que nuestro marcador de energía baje a cero y se acabe la partida.

Las primeras veces nos volvimos locos hasta que conseguimos la solución. Oído al parche:

En la pantalla de la izquierda a la del abismo hay un ladrillo blanco que nos avisa que es la próxima en la que hay que hacer la pirueta, pues bien, nos acercamos muy despacio al borde de la pantalla y cuando estemos a punto de pasar, nos concentramos y ponemos la mano firmemente sujeta al joystick. En el momento de pasar de pantalla deberemos de iniciar



ENERGIA
04
ENERGIA
04
05
TEO MOGICA




un frenético agiteo del joystick a derecha e izquierda luchando en velocidad con el pedaleo del enano. El marcador de energía oscilará un poco al principio, pero después empezará a subir hasta que llegue al máximo.

Cuando ocurra esto veremos un supersalto que le llevará justamente a la otra parte de la pantalla cogiendo la ansiada llave.

En el momento de salir de la pantalla de la llave para volver a los sótanos, caeremos en una trampa de la que más bien vale zafarse pronto, de lo contrario multitud de flechas y rayos láser acabarán con las vidas que llevemos en un santiamén.

De retorno a los subterráneos con la llave en forma de cruz, debemos de coger el mazo y la estaca que nos servirá para matar a Drácula, los cuales están en dos pantallas de la parte inferior que, siguiendo la pared izquierda como hemos venido haciendo hasta ahora, no tenemos ningún problema en encontrar. Por cierto, la estaca se encuentra tras una pantalla con salida a la izquierda y cuyo boquete es aparentemente imposible de alcanzar, pues bien, es necesario subirse en el pez que hay dando saltos por la habitación, momento en el cual podemos alcanzar el borde.

Cuando tengamos el mazo, la estaca, y la llave en forma de cruz tenemos que retornar al castillo exactamente por el camino que hemos venido y subir por el pasillo central a lo más alto del mismo

## CARGADOR

Este juego es de los que, después de estar jugando media hora, empiezas una docena de partidas sin pasar de la segunda pantalla, por lo que se hace completamente imprescindible el uso de los maravillosos POKES que todo lo solucionan. Lógicamente, y debido a que el programa se encuentra ligeramente protegido, ponemos a vuestra disposición un cargador que, automáticamente y sin tener que hacer nosotros nada, nos lo introduce. Para conseguir este cargador debemos de picarnos el Listado n.º 1 y salvarlo en una cinta virgen con la orden: SAVE «Phantomas» LINE 0. Luego, y con la ayuda del Cargador Universal de CM, tecleamos las datas del Listado 2. Ejecutamos un DUMP en la dirección 60000 y salvamos en la cinta a continuación del primer programa el Código Objeto resultante con la orden SAVE del Cargador, especificando como dirección de comienzo la 60000, como longitud 127 y como nombre el que queráis. Para usarlo sólo es preciso cargarlo en el ordenador con la orden LOAD "" y seguir sus instrucciones respondiendo a las pregunas que nos haga. Luego, situamos la cinta orignal (sólo la original eh!) en nuestro cassette desde le principio y nos disponemos a jugar con la ayuda de los POKES mágicos. Feliz partida...

LISTADO 1

```
  10 REM Cargador Phantomas 2
  20 REM
  30 BORDER 0: PAPER 0: INK 4: P
OKE 23624,4: CLEAR 28670
  40 LOAD ""CODE 30000,127
  50 PRINT "Para la cinta": PAUS
E 200
  60 INPUT "Quieres atravesar ob
jetos? "; LINE a$: IF a$(1)="n"
OR a$(1)="N" THEN  POKE 30120,0
  70 INPUT "Quieres ser inmune?
"; LINE a$: IF a$(1)="n" OR a$(1
)="N" THEN  POKE 30123,0
  80 CLS : PRINT "Pon la cinta o
riginal desde el  principio y pu
lsa una tecla": PAUSE 0
  90 RANDOMIZE USR 30000
```

LISTADO 2

```
 1  3E00DD2100001111 0037 405
 2  CD56053EFFDD21000011 884
 3  A60037CD56053E00DD21 833
 4  000011110037CD5605DD 606
 5  21A86111F500373EFFCD 1137
 6  560521CE611134FF01CC 956
 7  00EDB0DD21004011001B 775
 8  3EFF37CD51FF218A7511 1218
 9  00400125 00EDB0C30040 774
10  DD21007011228F3EFF37 932
11  CD51FF3EFFDD21005B11 1220
12  BB1437CD51FF3E003250 995
13  6232F46EC31086000000 847
```

para abrir el pasadizo que nos conducirá a...

## La cámara de Drácula

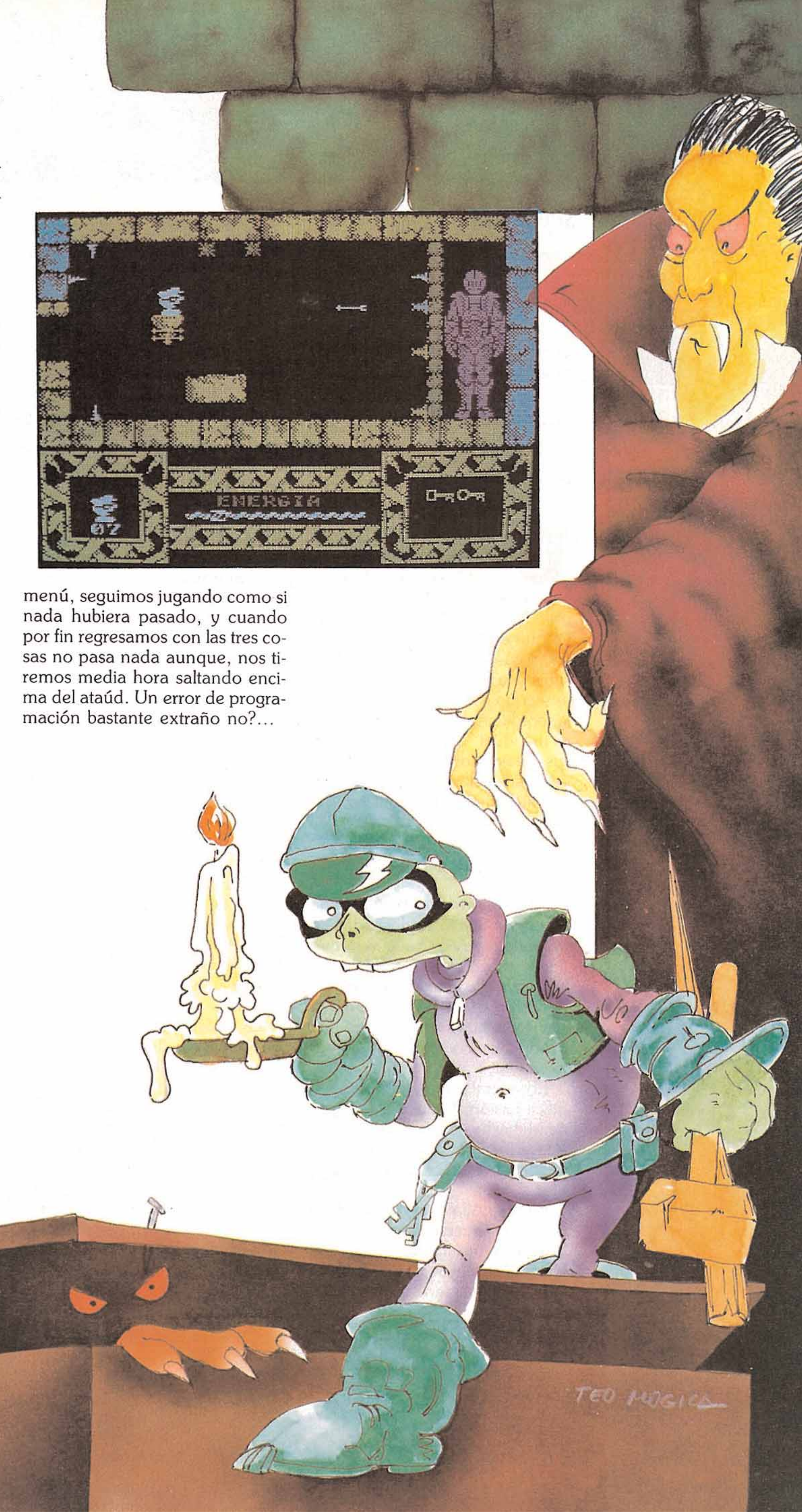
Una vez abierto el pasadizo veremos que la llave desaparece de nuestras manos, es el momento de entrar, de ir a buscar la cruz que antes hemos dejado en una de las almenas, arriba. La cruz está, por si no os acuerdáis, en la segunda almena por la izquierda del castillo, para acceder a la misma hay que dar un rodeo muy extenso, sin embargo, para volver lo podemos hacer por el camino de las murallas blancas teniendo cuidado con los saltos. Para llegar hasta Drácula tenemos que desactivar todavía una ventana y subir un par de plantas justo hasta el torreón más alto. En el mismo se encuentra Drácula en un ataúd de generosas dimensiones, bastará lanzarse ferozmente contra el mismo teniendo, eso sí, los tres inventos: mazo, estaca y cruz para que aparezca la secuencia arcade final en la que hay que disparar (única en el juego) y por fin, el final que, por cierto, es uno de los mejores que hemos visto.

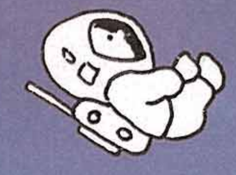
## Algunos detalles y advertencias

1. Si tenéis prisa por ver el final y no tenéis ganas de jugar, pulsando el 1, 2, 3, 4 y 5 saldrá el mismo automáticamente.

2. Usando el POKE de atravesar muros es imprescindible el tener sumo cuidado con ir a un sitio en el que en el juego real no haya ninguna pantalla ya que si lo hiciéramos el programa se colgaría y habría que volver a cargarlo.

3. Curiosamente, si atacamos a Drácula sin tener las tres cosas necesarias saldrán todas las secuencias del final: la arcade y la bonita, pero luego, en vez de volver al menú, seguimos jugando como si nada hubiera pasado, y cuando por fin regresamos con las tres cosas no pasa nada aunque, nos tiremos media hora saltando encima del ataúd. Un error de programación bastante extraño no?...







*SPECTRUM*

# ARC OF YESOD

*Texto: Ignacio MORENO*
*Pokes: Antonio G. DE SANTIAGO*

**Hacía una noche deliciosa, y Silverberg le dijo a su mujer que iba a dar una vuelta. No podía imaginar entonces lo literales que iban a resultar sus palabras.**

Uno de los hombres del Servicio Secreto estaba disfrazado de perro y olisqueaba con aparente despiste una farola. No le fue difícil reconocerlo, ya que en lugar de collar llevaba en el cuello un walkie-talkie. Se subió a la farola evitando al agente secreto que intentaba capturarle mordiéndole una pantorilla, pero fue inútil. De nada le sirvieron sus dotes de observación, su rapidez ni sus reflejos: la farola era otro maldito agente del Gobierno.

## Mal perder

Pataleó, protestó, lloró amargamente y maldijo su destino, pero de nada le sirvió. La letra pequeña de su contrato de astronauta especializado lo explicaba con claridad: en casos de fuerza mayor sus vacaciones podían ser interrumpidas. Y el caso era de fuerza mayor.

El general Lonely, a cargo de la difícil misión, le puso al corriente de los hechos. La base Alfa-31416 estaba fuera de servicio. Silverberg palideció al escuchar estas palabras.

La base Alfa era el centro de todas las operaciones espaciales de la galaxia, resultando imprescindible para el comercio con las numerosas colonias terrestres de allende el sistema solar. Sin ella el tráfico estelar quedaba bloqueado y se comprometía seriamente la supervivencia de los colonos.

—¿Qué ha pasado? —preguntó—. ¿Sabotaje?

El general Lonely se pasó la mano por el cabello secándose el sudor y murmuró.

—Algo parecido.

La base Alfa estaba controlada en su totalidad por una computadora de inmensa capacidad. API, como se la llamaba familiarmente, controlaba de manera eficaz y automática la mayor parte de los servicios de la base y la intervención humana se limitaba a simples tareas de mantenimiento.

Hasta entonces todo había ido bien. API cumplía con sus funciones a la perfección y nunca había tenido una avería. Jamás hasta entonces.

La catástrofe comenzó cuando un empleado del nivel tres, sección de ocio y tiempo libre, programó un juego de ajedrez galáctico que sirviera de entretenimiento al personal de la base. Funcinaba con hologramas y las fichas parecían tener vida propia. Un juego apasionante que en los primeros tiempos había hecho furor en Alfa 31416. Sin embargo, pronto se descubrió lo inevitable: la computadora siempre ganaba.

El juego fue cayendo en el olvido y ya nadie lo practicaba hasta que un día, un empleado nuevo de la sección de cocina, con gafas de culo de vaso y cara de despiste, se sentó frente a los controles del juego y ganó a la computadora. Aquello fue el fin. La computadora se bloqueó y todo esfuerzo por arreglarla resultó en vano. Se limitaba a exhibir en los monitores un sorprendente mensaje:

«Me habéis ganado en el ajedrez galáctico y he de confesar que esa circunstancia no me hace muy feliz. Quiero la revancha. En vivo y en las cavernas de la base. El juego se llamará ARC OF YESOD.»

—¿Eso es todo? —preguntó Silverberg.

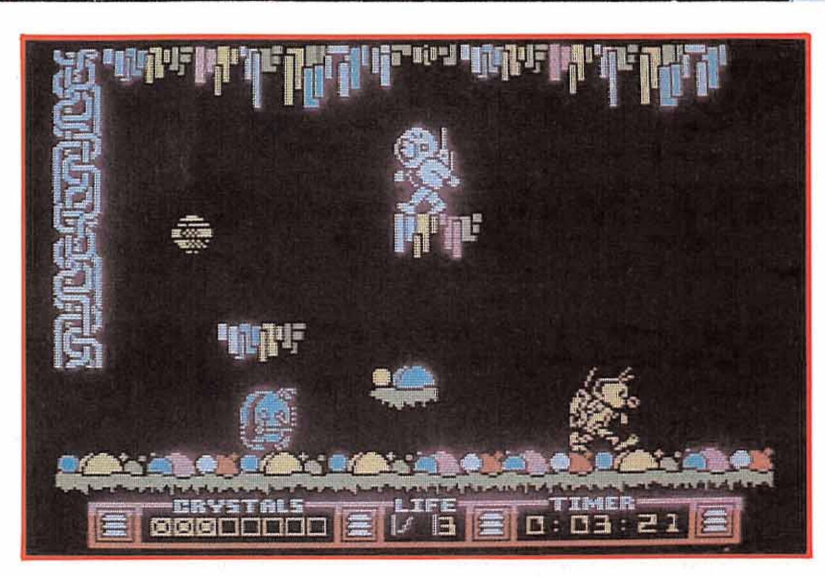
—Prácticamente —respondió el general—. Adjuntaba además unas instrucciones con las reglas del juego. Debo reconocer que es complicado, pero no imposible para nuestro mejor astronauta.

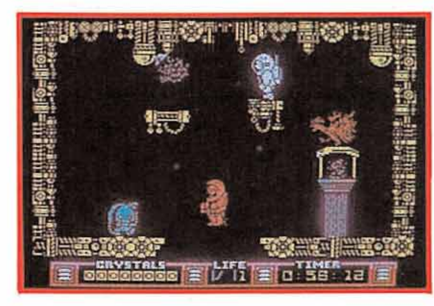
Silverberg tembló al comprobar que aquellas palabras se referían a él.

## El juego de las ocho gemas

El juego en sí no era muy complicado. La base Alfa se había construido sobre un laberinto de cavernas que oradaba toda la superficie del asteroide en el que se






encontraba. La computadora API había escondido allí ocho gemas de color verde. La misión de Silverberg consistiría en recuperarlas y transportarlas a la habitación clave. El acceso a esta sala estaba bloqueado por una puerta magnética. La única posibilidad de atravesarla era haber conseguido reunir todas las joyas. Al hacerlo, se ganaba la partida.

—Parece sencillo —comentó Silverberg—. Cualquiera podría hacerlo. Es simplemente cuestión de tiempo.

—Bueno —carraspeó el general—. Quizá debería advertirle de algunos de los peligros con los que se encontrará...

Conforme el general iba dándole detalles, Silverberg iba poniéndose más y más blanco. Y no era para menos.

Las dificultades comenzaban en el mismo diseño del laberinto. Existían innumerables salas distribuidas en varios niveles, a las cuales se accedía a través de peligrosos abismos y precipicios, saltando de roca en roca. Un error en el salto y la misión habría fracasado.

A lo largo del camino encontraría varios lugares aparentemente cerrados, pero no debía dejarse engañar. Existían gran cantidad de puertas falsas que le facilitarían el paso si sabía encontrarlas.

Por otro lado estaban los enemigos.

—¿Los enemigos? —preguntó el astronauta cada vez más preocupado.

—Sí. La computadora ha creado una serie de reproducciones holográficas sólidas que pueden acabar con su vida en cualquier momento. En un rasgo de buen humor API las ha dotado con las mismas formas del ajedrez galáctico en el que fue derrotada. Ya conoce su aspecto, máscaras sonrientes, cabezas voladoras, pequeños demonios colorados y verdes monedas giratorias que alterarán los circuitos de su traje, haciéndole invertir el sentido de la marcha.

Silverberg comenzaba a ver muy negro el asunto. Sólo había bajado en una ocasión a las cavernas de Alfa 31416 y ya entonces le había parecido un lugar siniestro. Suponía que la existencia de enemigos mortales no iba a contribuir a mejorar su impresión.

—Debo prevenirle también contra otros enemigos —continuó el general—. Son también hologramas y representan fantasmas de astronautas muertos.

—¡Astronautas muertos! —gritó Silverberg.

—Sí, pero no se preocupe. El gabinete psicológico asegura que API lo ha programado así con el fin de desmoralizarle. Ignórelos.

—¿Que los ignore?

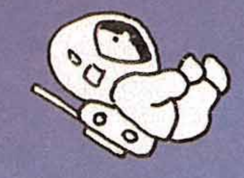
—Bueno —continuó el general— siempre que no cargue con una de las gemas, ya que la misión de estos fantasmas es arrebatarle cada pieza que consiga. Apenas le rocen la gema conseguida desaparecerá y tendrá que volver a buscarla.

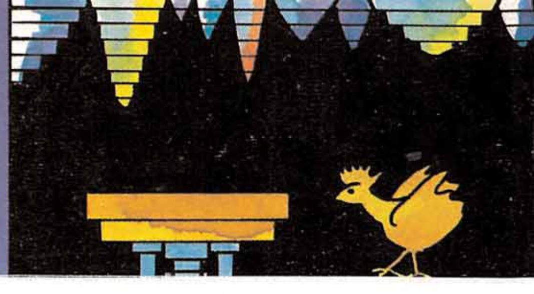
Aquello era de locos, pensó Silverberg. Jugarse la vida contra una computadora loca. Y él, a quien el Cara o Cruz le parecía ya un juego complicado.

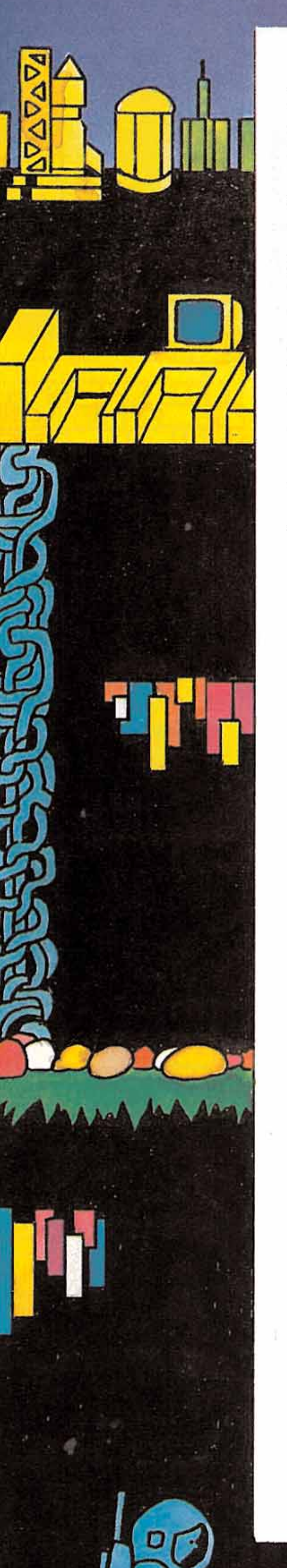
Sin embargo, poco pudo pensar ya que el general continuó hablando. Y es que aún había más. La computadora había querido añadirle algún aliciente al juego y había fabricado unos androides de gomabol, una especie de caucho sintético de portentosas propiedades elásticas. Cualquier contacto con ellos le haría perder el control y volar por los aires un buen rato. Existían varios tipos: robots de diferentes colores, feas gallinas azules, torpedos amarillos y una especie de bolas que recorrían lentamente las salas, dificultando los saltos y cruces a través del abismo.

Por si fuera poco, los suelos de la caverna no eran todo lo fiables que hubiera deseado. En algunos









lugares existían trampas por las que se caía en pozos o en lugares muy alejados del punto de partida.

Silverberg había tenido que sentarse en una silla, a decir verdad un tanto desmoralizado. El general intentó animarle, pero en realidad no sabía cómo. En ese momento la puerta del despacho se abrió y el ingeniero jefe del departamento de investigación entró con un extraño objeto en las manos. Aún había esperanza.

## La llave del triunfo

El astronauta continuaba con la moral por los suelos, pero las palabras del ingeniero jefe fueron poco a poco interesándole. El aparato que traía consigo era un RASTREADOR e iba a resultarle de una ayuda inapreciable en el transcurso de su misión.

El RASTREADOR era una bola metálica del tamaño de un melón y a Silverberg no le pareció ninguna maravilla. Sin embargo, era todo un triunfo del departamento de investigación y sus posibilidades, inmensas.

En primer lugar, pasándolo junto a las paredes de las habitaciones sin salida descubría y activaba las puertas secretas cuyos accesos facilitaban el encuentro de las gemas.

En segundo lugar, permitía detectar las trampas del suelo. Deslizando el RASTREADOR sobre el camino a seguir, éste se hundía levemente en la zona de peligro, que de esta forma podía ser evitada de un salto.

En tercer lugar, el RASTREADOR podía ser utilizado como arma contra los enemigos que aparecieran. La única excepción era la de los fantasmas de los astronautas, contra los que nada podía. Los gomosos también eran inmunes a sus efectos.

Silverberg ya estaba un poco más animado y se decidió a preguntar sobre su uso.

—Es sencillo —respondió el ingeniero—. Se dirige telepáticamente. El único inconveniente es que al utilizarlo, usted caerá en una especie de trance que le impedirá cualquier movimiento.

El astronauta solicitó más detalles sobre su misión y el general se los ofreció. Debía encontrar las ocho gemas verdes escondidas en ocho lugares diferentes del laberinto, atento a no confundirlas con las gemas blancas que representaban vidas extras cuando la computadora jugaba con sus propios e inmortales androides. Una vez con todas ellas en su poder, buscar la puerta de acceso a la sala de control. La distinguiría por ser muy diferente a las encontradas con anterioridad. Una puerta de color azulado y perfectamente visible. Debía tener en su poder las ocho gemas o el RASTREADOR sería incapaz de abrirla.

—Bien —dijo el general—, ahora que ya conoce los detalles de la misión ¿qué le parece si pasamos a la sala de entrenamiento para que pruebe su traje?

Silverberg asintió y poco después tenía enfundado su traje espacial. Era un modelo de última hornada fabricado con los materiales más ligeros. Activó el sistema de propulsión y dio una voltereta en el aire yendo a aterrizar unos metros más allá. Probó otro par de veces y el sistema le siguió propulsando a volteretas.

—¿Tengo que desplazarme así continuamente? —preguntó.

—Nuestro departamento ha decidido que es la forma más eficaz de desenvolverse en los laberintos.

—No me cabe duda. Y de acabar con el estómago en la boca también. Bueno, creo que estoy preparado.

El general y el científico se miraron con gesto de pesar. A decir verdad no tenían excesiva confianza en que Silverberg triunfara en su misión.

—Tiene aún algunos minutos, procure descansar un rato —dijo el general.

Se dirigió a una de las habitaciones y se tumbó en la cama. Llevaba muchos años en el Cuerpo de Astronautas y había vivido aventuras increíbles. Sin embargo sospechaba que en esta ocasión al Destino se le había ido la mano.

—Es curioso —pensó— yo siempre había tenido buena suerte.

No había terminado de pronunciar estas palabras cuando sonaron unos golpes. La suerte llamaba a su puerta.

## La victoria

La puerta se abrió y en el umbral apareció un joven de unos diecisiete años, con gafas de culo de vaso y aspecto esmirriado.

—¿Qué desea? —preguntó Silverberg.

—No tengo mucho tiempo, señor. Me esperan en la cocina para pelar todas las patatas de la cena.

—Eso no es nada. A mí me espera un ataúd...

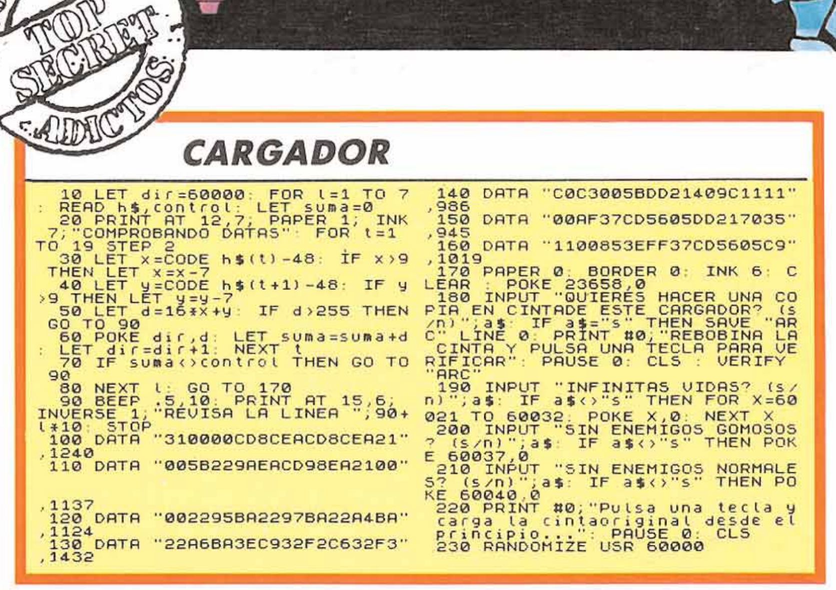
—¿Cómo dice?

—Nada, nada.

—Me llamo Merton, señor y quería...

No pudo decir más. Silverberg se había incorporado como impulsado por un resorte y saltando sobre él, comenzó a morderle la oreja. Aquel mocoso era el cretino que había vencido a la computadora en el ajedrez galáctico. Por su culpa estaba a punto de jugarse la vida contra una máquina loca y por si fuera poco, en su tiempo de vacaciones.

Merton, aunque delgado y débil, resultó ingenioso y para librar-



## CARGADOR

```
10 LET dir=60000: FOR l=1 TO 7
: READ h$,control: LET suma=0
20 PRINT AT 12,7; PAPER 1; INK
7;"COMPROBANDO DATAS": FOR t=1
TO 19 STEP 2
30 LET x=CODE h$(t)-48: IF x>9
THEN LET x=x-7
40 LET y=CODE h$(t+1)-48: IF y
>9 THEN LET y=y-7
50 LET d=16*x+y: IF d>255 THEN
GO TO 90
60 POKE dir,d: LET suma=suma+d
: LET dir=dir+1: NEXT t
70 IF suma<>control THEN GO TO
90
80 NEXT l: GO TO 170
90 BEEP .5,10: PRINT AT 15,6;
INVERSE 1;"REVISA LA LINEA ";90+
l*10: STOP
100 DATA "310000CD8CEACD8CEA21"
,1240
110 DATA "005B229AEACD98EA2100"
,1137
120 DATA "002295BA2297BA22A4BA"
,1124
130 DATA "22A6BA3EC932F2C632F3"
,1432
140 DATA "C0C3005BDD21409C1111"
,986
150 DATA "00AF37CD5605DD217035"
,945
160 DATA "1100853EFF37CD5605C9"
,1019
170 PAPER 0: BORDER 0: INK 6: C
LEAR : POKE 23658,0
180 INPUT "QUIERES HACER UNA CO
PIA EN CINTADE ESTE CARGADOR? (s
/n)";a$: IF a$="s" THEN SAVE "AR
C" LINE 0: PRINT #0;"REBOBINA LA
 CINTA Y PULSA UNA TECLA PARA VE
RIFICAR": PAUSE 0: CLS : VERIFY
"ARC"
190 INPUT "INFINITAS VIDAS? (s/
n)";a$: IF a$<>"s" THEN FOR X=60
021 TO 60032: POKE X,0: NEXT X
200 INPUT "SIN ENEMIGOS GOMOSOS
? (s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN POK
E 60037,0
210 INPUT "SIN ENEMIGOS NORMALE
S? (s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN PO
KE 60040,0
220 PRINT #0;"Pulsa una tecla y
carga la cintaoriginal desde el
principio...": PAUSE 0: CLS
230 RANDOMIZE USR 60000
```

se del ataque se limitó a pulsar el botón de propulsión del traje que Silverberg llevaba aún puesto. El astronauta salió despedido, golpeó el techo y acabó aterrizando sobre un armario. Se disponía a atacar de nuevo cuando Merton le interrumpió.

—Señor, escúcheme un segundo. Creo que puedo salvarle la vida.

Eso sonaba interesante, pensó Silverberg y decidió aplazar su venganza y escuchar lo que le proponían. Y lo que oyó le sonaba a música celestial.

Cuando Merton acabó de hablar al astronauta le había cambiado el rostro. Incluso aquel jovencillo de aspecto insignificante le empezaba a caer simpático.

Merton era un genio de las computadoras y había elaborado un plan de ataque.

—La computadora en este momento está bloqueada y es inútil cualquier intervención. Sin embargo, cuando comience la partida deberá desbloquear sus circuitos para poder jugar. Entonces será vulnerable. El resto es sencillo. Teclee el cargador que tengo aquí y conseguirá que los enemigos y los androides gomosos desaparezcan. Además, logrará, alternando la gravedad de las cavernas, no perder la vida en las caídas al abismo. Lo demás es fácil. Encuentre con calma las gemas y cumpla su misión.

La puerta se abrió nuevamente y un orondo jefe de cocina se llevó a Merton en volandas. Se despidieron con una sonrisa y Silverberg pensó que no importaba cuántas patatas más tuviera que pelar. Aquel condenado imberbe tenía futuro.

Iba a reírse aliviado cuando una negra duda cruzó su mente. ¿Qué pasaría cuando la computadora supiera que había vuelto a perder? Y el liviano traje de astronauta volvió a pesarle mil kilos.

*SPECTRUM*

# GHOSTS'N GOBLINS

*TEXTO: J. Ignacio Moreno*
*POKES E ILUSTRACIONES: Antonio G. de Santiago.*

**En el otrora feliz reino de Darkland había ahora un monstruo en cada lago, un dragón en cada cueva, sapos venenosos en cada pozo y manantial, ratas y ratones en despensas y alacenas. Los días de lluvia caían del cielo culebras y lagartos ponzoñosos y de los anteriormente fértiles campos, ya sólo brotaban cardos y mala hierba. Decididamente, el mago Alzarab no tenía buen perder.**

El viejo rey descansaba recostado en el alfeizar de la ventana de sus reales aposentos, meditando sobre su triste situación. Todo comenzó cuando su hija no quiso escuchar sus paternales consejos, ni atender a razones de estado y rechazó al mago Alzarab como pretendiente. En su lugar había escogido a un petimetre disipado e idealista que se pasaba el día auxiliando a los desvalidos y peleando por causas justas.

Bien es verdad que el mago Alzarab tenía cerca de cien años, era jorobado, tuerto y no excesivamente simpático. Pero por otro lado sabía cómo convertir el plomo en oro y sobre todo era capaz de convertir un vergel en el más despoblado desierto.

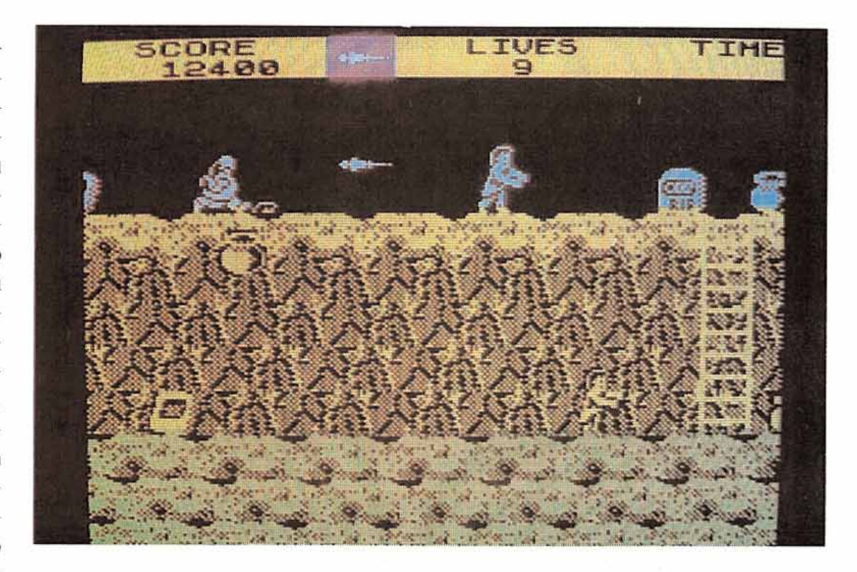
En estas cavilaciones se andaba el buen rey cuando un chambelán le interrumpió.

—Majestad, majestad —dijo visiblemente afectado—. Un par de terribles monstruos alados han secuestrado a la princesa.

—Maldición, —pensó el rey— esto era lo que nos faltaba.

Alzarab debía haber invocado a todos los demonios del infierno para secuestrar a su hija y ni todos sus ejércitos juntos serían capaces de liberarla.

En ese momento una idea maravillosa acudió a su mente. Encargaría la misión al valiente caballero que pretendía a la princesa. Si conseguía derrotar al mago y a sus infernales ejércitos, todo estaría solucionado. Si fracasaba y perdía la vida en el intento, su hija tendría que atender a razones y casarse con el mago, con lo que todo volvería a la normalidad.



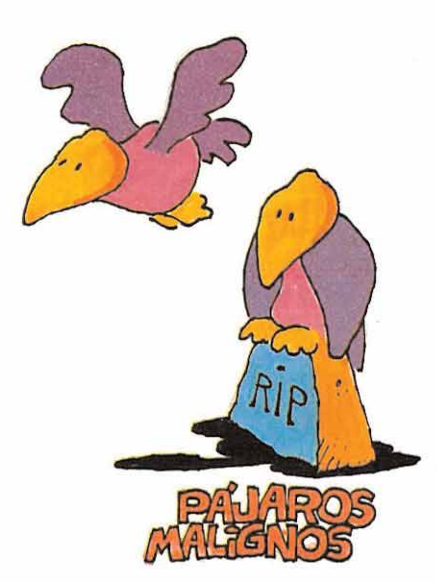

## El reino de las sombras

El mago Alzarab observaba su bola de cristal sonriendo malévolamente. Aquel jovenzuelo que le había robado el amor de la princesa se dirigía a sus dominios con ánimo de rescatarla. No sabía lo que le esperaba.

Su guarida era una fortaleza inexpugnable llena de terribles trampas y de peligrosos enemigos. En primer lugar estaba el cementerio. No creía que consiguiera pasar de allí por mucha armadura que llevara. En todo caso ésta podría resistir un ataque, pero al segundo el caballero caería fulminado. Y no le iban a faltar enemigos, pensó el mago rascándose la joroba. En primer lugar tendría que enfrentarse contra los peligrosos monstruos vivientes, salvajes zombies que al sentir una presencia extraña saldrían de sus tumbas para atacarle.

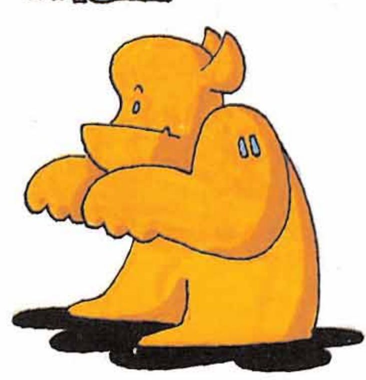
No faltarían tampoco a la cita los vampiros sedientos de sangre que sobrevolando los nichos, destruirían al caballero. Por otra parte el mago recordaba satisfecho la buena idea que había tenido al plantar en el cementerio plantas carnívoras de una variedad muy especial. Tenían una boca grande y poderosa por la que arrojaban peligrosos proyectiles cargados de veneno.

Alzarab sonrió para sus adentros y concentró el ojo sano en su bola de cristal. El héroe se acercaba al límite del cementerio. Bajó de su caballo y comenzó a correr como un loco, saltando y disparando como una máquina de combate.

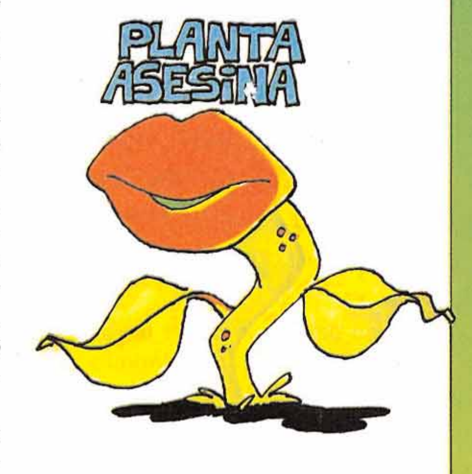


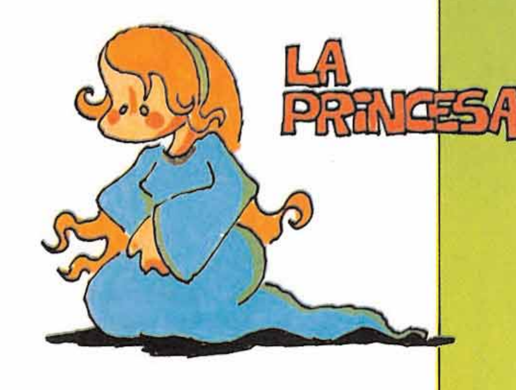


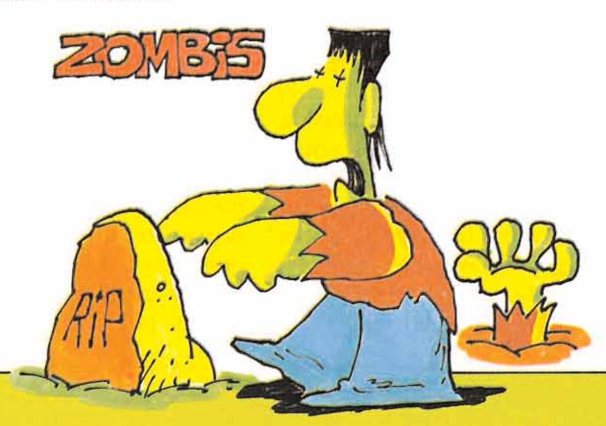







Sorprendió con su rapidez a todos sus enemigos y fue adentrándose cada vez más en el reino de las sombras.

El mago no daba crédito a su ojo, que con el nerviosismo había comenzado a bizquearle. Aquel condenado caballero andante estaba acabando con todos sus zombies, matando al vuelo sus vampiros y destrozando el cuidado jardín de plantas carnívoras, que le había costado una fortuna. Por suerte aún le quedaban varios trucos en las anchas mangas de su traje de estrellas.

El caballero estaba llegando a la guarida de la fiera ARPIA. Ella era la guardiana de la balsa que cruzaba el río de aguas hirvientes. Si el guerrero quería atravesarlo debía matar a la ARPIA con cinco certeros tajos de su espada. Al hacerlo la balsa se activaba y comenzaba a desplazarse de una orilla a otra. Aun así los riesgos eran inmensos, ya que un solo error en el salto le haría precipitarse en las burbujeantes aguas en las que nadie podía sobrevivir.

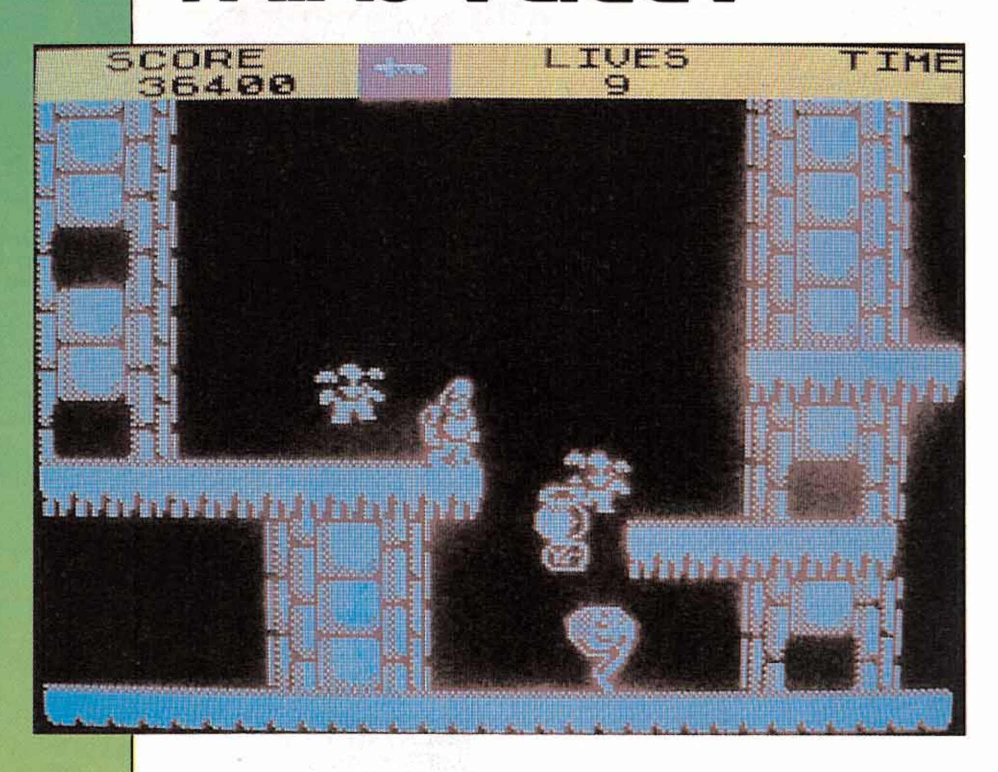
El héroe llegó hasta la ARPIA, la abatió de cinco fieros espadazos y sin dudar un segundo saltó sobre la balsa atravesando el río infernal. A Alzarab comenzó a brotarle un humo verde y sulfuroso bajo su gorro de mago. Aquello era cosa de brujas. Nadie había sobrevivido a la ARPIA y aquel caballero andante de tres al cuarto la había liquidado como si fuera un mosquito oligofrénico.

—Tiembla hombrecillo —gritó—. El terror no ha hecho más que comenzar.

## El guardián de la llave

Se encaminaba con paso decidido al bosque petrificado y Alzarab recuperó parte de su confianza. Aquel bosque era una trampa mortal en el que nuevos ejércitos de vampiros y plantas carnívoras, acosarían sin cesar al osado visitante. Por si eso fuera poco, al final del bosque le esperaba una sangrienta sorpresa. Un inmenso hombre lobo le atacaría apareciendo súbitamente de entre el follaje. Era el guardián de la llave. Si quería acceder al primer laberinto debería acabar con él. En el improbable caso de que lo consiguiera, una llave mágica brotaría del cielo y le abriría las puertas de la caverna maldita.

Allí las cosas se le complicarían mucho al imprudente y osado caballero. No sólo volvería a encontrarse con los enemigos habituales, sino que además verdaderos enjambres de pequeños y peludos monstruos orejones le acosarían sin descanso en busca de su vida. Eran insaciables y lograban que los peligrosos abismos del laberinto fueran un juego de niños en comparación con sus ataques. Por otro lado, la caverna sólo podía atravesarse encontrando el camino exacto. Cualquier error de orientación conducía al abismo.




**"A pesar de la fealdad, Alzarab tenía algo positivo. Su capacidad para transformar el plomo en oro era su principal atractivo"**

Era preciso localizar un bloque de piedra móvil, accionado por extrañas fuerzas magnéticas, que ascendía hasta la parte superior de la cueva. Una vez allí debería seguir avanzando para finalmente lanzarse al vacío en una caida aparentemente mortal. Este camino era el único que conducía al triunfo, pero sinceramente no creía que aquél tipejo fuera lo suficientemente inteligente como para conseguirlo.

Y, sin embargo, volvió a equivocarse. El héroe, con esa obstinación y seguridad propia de los de su raza, fue venciendo uno tras otro todos los obstáculos que se le presentaban y tras un largo y decidido salto al vacío, aterrizó en la nueva fase.

Cada vez se adentraba más en los dominios del mago y Alzarab bufaba como una olla a punto de explotar. Era imposible que aquel jovenzuelo con cara de idiota estuviera burlando el maravilloso sistema de seguridad que le había hecho famoso. Aquello resultaba terriblemente dañino para su reputación de mago invencible.

De lo que no le cabía duda es que no sería capaz de superar la siguiente fase.

## El laberinto de las escaleras

A menos que poseyera la velocidad del rayo, la inteligencia del zorro y una buena espada de plata, nada podría hacer frente a la siguiente trampa.

El laberinto de escaleras era uno de los inventos de los que Alzarab se sentía más orgulloso. Se trataba de una cueva de varios niveles, a los cuales se accedía a través de un complicado entramado de escaleras. Cada una de éstas estaba custodiada por un feroz hombre-lobo.

El trazado del laberinto estaba diseñado de tal forma que era preciso atravesar multitud de escaleras y acabar con sus correspondientes hombres-lobos, para conseguir superarlo. Primero había que subir y avanzar eludiendo todas las salas bloqueadas, que formaban peligrosos corredores sin salida. Más tarde y ya desde la cumbre, iniciar el descenso camino de la zona de los trampolines de la muerte: dos peligrosos pasadizos de puentes móviles que era preciso atravesar con un alarde de equilibrio y sorteando el ataque brutal de una nueva oleada de vampiros. Tras esto llegaría al punto en el que podría conseguir la segunda y la última llave. Esta le facilitaría el acceso a la cueva en la que se encontraba su amada. Claro que para conseguirla, pensó Alzarab conteniendo la risa a duras penas, deberá derrotar en singular combate a mis dos mejores hombres-lobos. Dos monstruosos ejemplares importados de Transilvania, fuertes como un oso y de una piel tan dura como la de un rinoceronte.

No pudo seguir sonriendo. El caballero fue adentrándose más y más en sus dominios, derrotando a todo enemigo que se le ponía por delante y consiguiendo casi con facilidad la segunda llave.

Alzarab, a punto del ataque, alzó los brazos en un gesto imponente y estudiado e invocó a todos los demonios del Infierno. Era ya una cuestión de amor propio. Lo de la princesa era lo de menos. En realidad no le resultaba demasiado atrayente. Se pasaba el día protestando, poniendo gestos de asco ante los manjares que sus esbirros le ofrecían y pasando el dedo por encima de los muebles para ver si tenían polvo. Varios de sus más fieles hombres-lobos le habían amenzado con marcharse por que la princesa quería obligarles a llevar un collar antipulgas y sólo merced a las más terribles amenazas y a la promesa de carne fresca había conseguido retenerlos. De no haber mediado su orgullo en aquel combate, Alzarab hubiera dejado que el caballero rescatara fácilmente a la princesa, con lo que sin duda hubiera castigado su osadía. Pero no, lo que estaba en juego era su reputación de brujo maldito y nigromante y no iba a permitir que ningún caballerete de tres al cuarto, armado con una espadita de juguete, la arrastrara por el lodo.

## El rescate

El héroe se adentraba en el último reducto de las fuerzas del Mal.

Alzarab había invocado a cientos de demonios y criaturas infernales que acosaban al valiente caballero desde todos los rincones.

Cruzando, espada en mano, los más oscuros corredores, enfrentándose a los más horrendos monstruos que la imaginación pudiera concebir, el caballero iba derrotando uno a uno a todos los enemigos que el mago le había preparado. Finalmente, tras un nuevo y ciego salto al vacío, alcanzó a divisar a la princesa. Se encontraba en un oscuro corredor, vigilada por dos temibles ARPIAS. Aferró con fuerza su espada y se lanzó al ataque. Las fieras voladoras le atacaban desde el aire, intentando sujetarle con sus garras y clavarle los poderosos picos de aguila. Pero él no perdía la calma. Se sentía muy cansado pero continuaba golpeando a diestro y siniestro sin desfallecer. Por fin, sus esfuerzos se vieron recompensados. Las ARPIAS y el resto de las criaturas infernales se desvanecieron en el aire, como si todo hubiera sido una loca pesadilla. En su cubil el mago Alzarab había sucumbido al terrible esfuerzo. La princesa quedó libre del encantamiento que le mantenía inmóvil y corrió a arrojarse en brazos de su salvador.

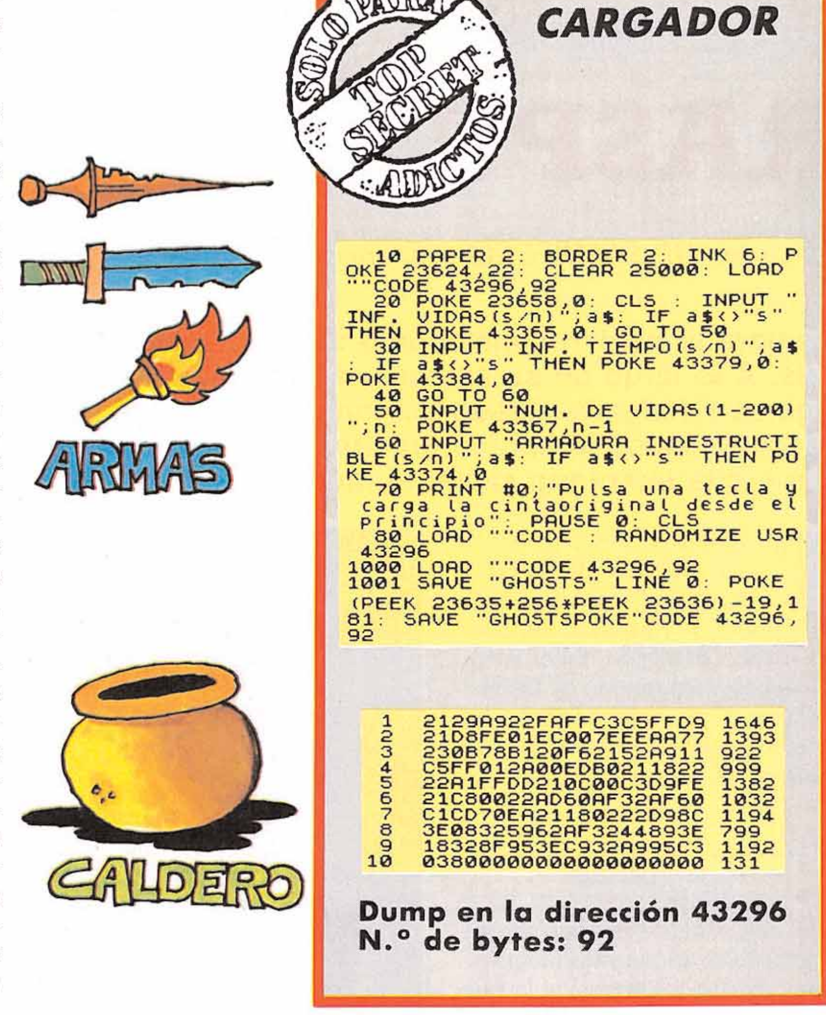
De repente, una voz terrible resonó en la caverna helándoles la sangre en las venas.

—Martínez ¿tiene preparado el expediente que le pedí?

Martínez despertó sobresaltado de su sueño con el tiempo justo para contestar:

—Sí señor, ahora se lo llevo.

Y mientras recogía apresuradamente los papeles que le habían servido de almohada, alcanzó a ver cómo su jefe, con su ojo de cristal y su ligera pero visible joroba, se perdía camino del despacho.




## CARGADOR

```
  10 PAPER 2: BORDER 2: INK 6: P
OKE 23624,22: CLEAR 25000: LOAD
""CODE 43296,92
  20 POKE 23658,0: CLS : INPUT "
INF. VIDAS(s/n)";a$: IF a$<>"s"
THEN POKE 43365,0: GO TO 50
  30 INPUT "INF. TIEMPO(s/n)";a$
: IF a$<>"s" THEN POKE 43379,0:
POKE 43384,0
  40 GO TO 60
  50 INPUT "NUM. DE VIDAS(1-200)
";n: POKE 43367,n-1
  60 INPUT "ARMADURA INDESTRUCTI
BLE(s/n)";a$: IF a$<>"s" THEN PO
KE 43374,0
  70 PRINT #0;"Pulsa una tecla y
 carga la cintaoriginal desde el
 principio": PAUSE 0: CLS
  80 LOAD ""CODE : RANDOMIZE USR
 43296
1000 LOAD ""CODE 43296,92
1001 SAVE "GHOSTS" LINE 0: POKE
(PEEK 23635+256*PEEK 23636)-19,1
81: SAVE "GHOSTSPOKE"CODE 43296,
92
```

```
 1   2129A922FAFFC3C5FFD9 1646
 2   21D8FE01EC007EEEAA77 1393
 3   230B78B120F62152A911 922
 4   C5FF012A00EDB0211822 999
 5   22A1FFDD210C00C3D9FE 1382
 6   21C80022AD60AF32AF60 1032
 7   C1CD70EA21180222D98C 1194
 8   3E08325962AF3244893E 799
 9   18328F953EC932A995C3 1192
10   03800000000000000000 131
```

**Dump en la dirección 43296**
**N.° de bytes: 92**

## Programa cargador

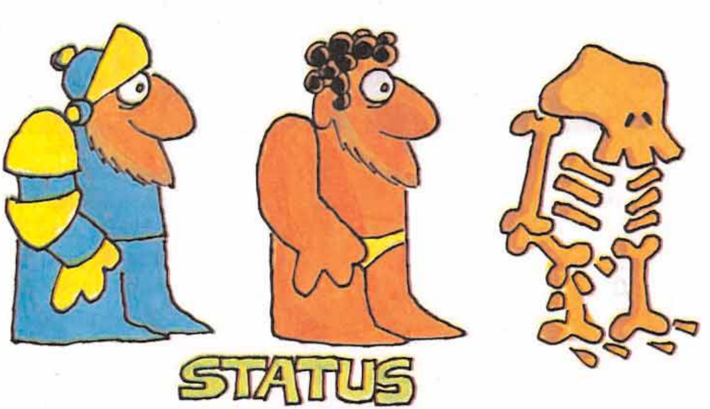
Este programa os será de gran utilidad a la hora de enfrentaros contra los tenebroso poderes de Alzarab. En primer lugar, os dará opción a elegir el número de vidas que deseéis, o si preferís evitaros complicaciones, os proporcionará vidas infinitas.

Por otro lado podréis contar con la inestimable ayuda de una supercoraza invulnerable a cualquier tipo de ataque, lo que dicho sea de paso, os supondrá un tanteo adicional de 500.000 puntos, por conservar intacta vuestra armadura al finalizar la partida.

Podréis disfrutar además si os conviene de tiempo infinito, lo que os evitará ver cómo vuestros esfuerzos se desvanecen en el aire cuando estéis a punto de alcanzar el objetivo final y la falta de tiempo os obligue a comenzar nuevamente la partida.

La inmunidad os será especialmente útil para sortear con facilidad los laberintos. En concreto, en la pantalla de los orejones voladores, si os limitáis a pulsar la tecla de salto, iréis rebotando sobre vuestros atacantes hasta alcanzar la cumbre.

En realidad, el único peligro que os acecha utilizando el cargador, es el de los tramos con agua. El caer en uno de ellos os obligará a repetir la fase en que os encontréis.



*AMSTRAD-COMMODORE*

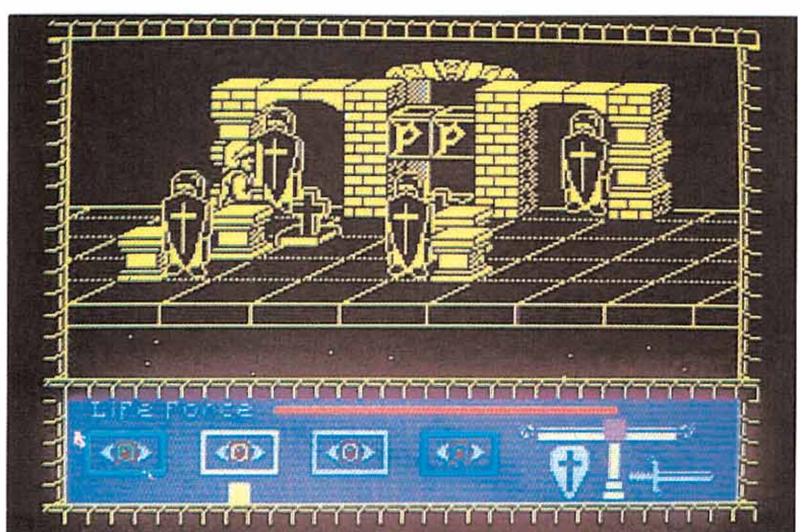
# RASPUTIN

*Salvador DE SAMPEDRO y Francisco SALINAS*

**Siempre le habían considerado como la persona más valiente y decidida del país. A lo largo de su azarosa vida, había recorrido los más fantásticos lugares y había realizado las más increíbles proezas, y por esto, sus conciudadanos le habían propuesto ante los Señores de la Luz como el héroe que intentaría salvar al mundo de la amenaza de Rasputín.**

Tu misión en este juego es destruir la Joya de los Siete Planetas que es donde reside el poder de Rasputín. Para llevar a cabo la misión debes recorrer el peligroso mundo de los Siete Planetas, neutralizando los ocho conjuros que han sido lanzados en nombre de Rasputín.



## Las armas

En aventuras de este tipo son indispensables unas armas mágicas, y por esto, los Señores de la Luz han puesto a tu disposición la famosa espada y escudo de Raviera, que son totalmente inmunes al poder de Rasputín. Pero cuidado, su poder se acaba tan rápidamente como arde una vela, y si esto ocurre estarás a merced de los súbditos de Rasputín.

Para recuperar su poder hay que ponerse encima de las blancas piedras mágicas que hay en nuestro recorrido.

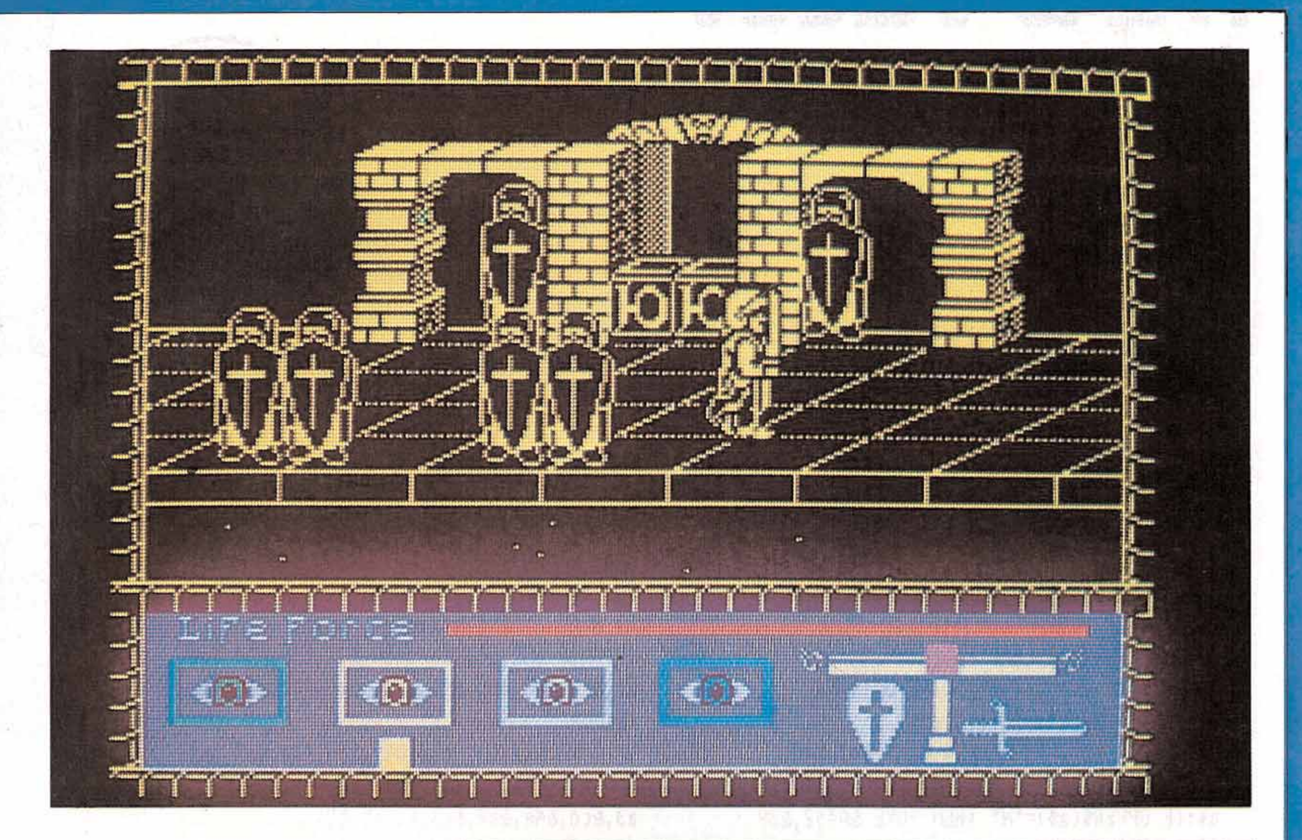
## La energía

En la pantalla hay un indicador que pone «Life Force», que marca la energía que tenemos. Esta energía va descendiendo cuando sucumbimos ante los ataques de los súbditos de Rasputín, o cuando caemos al vacío.

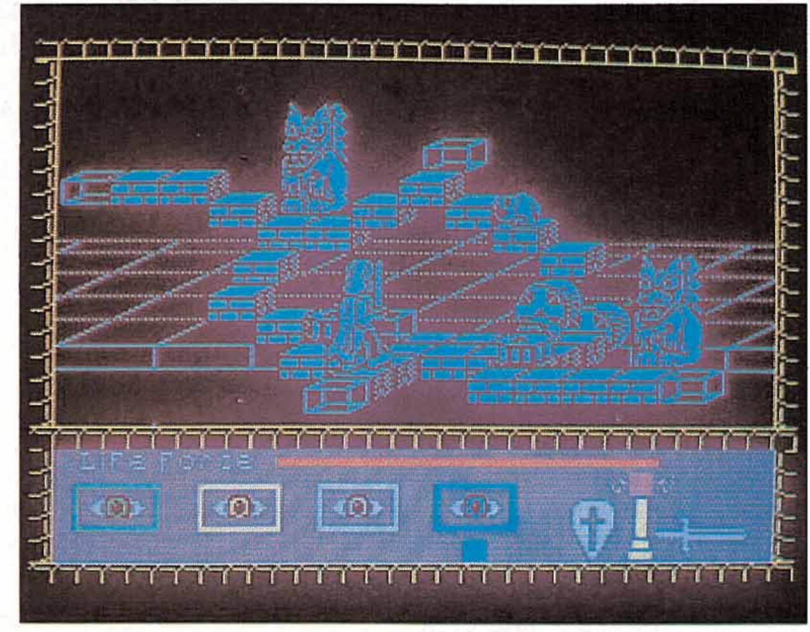
La única manera de recuperarla, es poniéndote encima de las piedras mágicas marcadas con el signo del Señor del Chaos. Estas piedras aparecen al derrotar al monstruo que surge después de ponerte encima de las piedras mágicas que te restablecen la energía de las armas.

## Los conjuros

Como hemos dicho antes, tu misión es neutralizar ocho conjuros. Los conjuros están representados por unos cubos transparentes con una extraña letra impresa en ellos. El lugar donde se encuentra cada conjuro lo podrás saber observando los cubos que suben y bajan frente a las puertas de cada dimensión. Para neutralizar los conjuros, primero debes disponer del conjuro llamado «los Ojos




de Heaven», que te protegerá de los diabólicos ojos de Rasputín, y te dará el poder de acceder a los cubos que neutralizan los ocho conjuros; y entonces, sólo tienes que ponerte encima de ellos, pero hay que tener en cuenta que el poder de los Señores de la Luz sólo te protegerá si los colores de la dimensión están en armonía con el conjuro.




## Los enemigos

En este juego hay gran variedad de enemigos, ya que hay cruzados, cíclopes, arañas, bolas... Todos los mencionados anteriormente, excepto las arañas, se mueven aleatoriamente por toda la pantalla, por lo que es muy difícil saber por dónde van a ir. También existen enemigos estáticos, como son los dragones, e incluso los anteriormente mencionados ojos.

## Las pantallas

Cada una de las pantallas que componen el juego son un derroche de retorcimiento por parte del autor.

Si a una composición engañosa de las pantallas en 3D, le sumamos una gran cantidad de enemigos y obstáculos, y el escaso tiempo que podemos utilizar nuestras armas, tendremos una de las múltiples pantallas que componen este Rasputín, en cada una de las cuales parece cumplirse lo de ¡más difícil todavía! También cabe destacar como dificultad indirecta, o sea que no está planteada como una dificultad para el sufrido jugador, el que cuando nos matan en una pantalla, al reaparecer, también reaparecen con nosotros los monstruos que habíamos matado.

## Conclusión

Rasputín es un juego largo, aburrido unas veces y divertido otras, y con el que pasarás buenos ratos, aunque alguna vez, dada su complejidad y dificultad, te darán ganas de apagar el ordenador y no volver a cargarlo nunca más; pues bien, para estas veces te hemos preparado un cargador con unos milagrosos pokes que seguro te gustarán, y con los cuales podrás terminar felizmente este juego.

# PATAS ARRIBA




## CARGADOR AMSTRAD

Copiar primero el programa n.º 1 y grabarlo en una cinta con SAVE «CRASPUT». Una vez hecho esto, reinicializar el ordenador y copiar el programa n.º 2. Cuando esté totalmente copiado ejecutarlo con RUN con lo cual el programa grabará los bytes, que a su vez grabaremos a continuación del programa n.º 1. Volvemos a reinicializar el ordenador y cargamos el programa n.º 1, el cual se encargará del resto.

### PROGRAMA 1

```
10 MODE 1:BORDER 2:INK 0,0:INK 1,26:INK
2,2:INK 3,6
20 WINDOW #1,14,26,5,5:WINDOW #2,14,26,7
,7
30 MEMORY &1FFF:LOAD"rascode",&A400
40 PRINT"        INSERTA EL ORIGINAL"
50 LOAD"!rasputin1":a=&1681
60 POKE a,&C3:POKE a+1,0:POKE a+2,&A4
70 INPUT"espadas y escudos inagotables";
a$:IF UPPER$(a$)="N" THEN POKE &A462,&39
80 INPUT"energia infinita";a$:IF UPPER$(
a$)="N" THEN POKE &A43A,&C
90 CLS
100 CALL &1600
```

### PROGRAMA 2

```
10 REM POR SALVADOR SAMPEDRO Y PACO SALI
NAS
20 FOR m=&A400 TO &A463
30 READ a:POKE m,a:NEXT
40 DATA &32,&46,&6c,&14,&7a,&fe,&54,&28,
&1,&e9,&e5,&dd,&21,&5a,&a4,&21,&81,&16,&
cd,&4a
50 DATA &a4,&21,&3d,&01,&cd,&4a,&a4,&e1,
&e9,&21,&81,&1,&cd,&4e,&a4,&c9,&21,&fc,&
a3,&cd,&4e,&a4,&c3,0,&a0,&3a
60 DATA &6c,&1,&3d,&67,&af,&2e,&80,&77,&
2e,&b8,&77,&18,0,&3a,&6c,&1,&67,&af,&2e,
&94
70 DATA &77,&2c,&77,&2c,&77,&c3,&11,&62,
&6,&3,&18,&2,6,2,&dd,&7e,&0;&77,&23,&dd
80 DATA &23,&10,&f7,&c9,&32,&46,&6c,&cd,
&1d,&a4,&24,&a4,&2d,&a4
90 SPEED WRITE 1:SAVE"rascode",b,&A400,1
06
```

## CARGADOR COMMODORE

El siguiente cargador, además de ofrecer las habituales facilidades de juego, permite la posibilidad de poder situar a nuestro personaje protagonista directamente en cualquier pantalla mediante un código especial: la modalidad de acceso MANIA consiste en entrar en modo pausa (F5) y entonces teclear la palabra M-A-N-I-A, seguida de un número de dos cifras (comprendido entre 00 y 24 o entre 33 y 40). No obstante, para completar correctamente el juego es necesario llegar al final sin haber usado esta opción. Utilízala solamente para entrenarte en las pantallas de difícil acceso.

```
10 REM  CARGADOR RASPUTIN
12 REM  FVC PARA MICROMANIA
20 M=52992:FORT=0TO166:READA:POKEM+T,A:S=S+A:NEXT
30 IFS<>22217THENPRINT"ERROR EN LOS DATA!!":STOP
40 INPUT"ENERGIA ILIMITADA (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKEM+95,32
42 INPUT"INVULNERABLE A LAS COLISIONES (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKEM+98,32
44 INPUT"PLACAS GIRATORIAS INOPERANTES (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKEM+101,32
46 INPUT"MODALIDAD DE ACCESO M-A-N-I-A (S/N)";A$:IFA$="S"THENPOKEM+92,32
50 PRINT"■COLOCA EL RASPUTIN Y PULSA SHIFT":WAIT653,1:SYS M
100 DATA169,1,162,1,160,0,32,186,255,32,71,248,169,159,133,193,169,194,133
110 DATA194,169,192,133,174,169,195,133,175,32,74,248,120,160,0,185,199,194
120 DATA 153,199,2,200,208,247,169,61,141,175,3,169,207,141,176,3,169,119,141
130 DATA 255,63,76,199,2,32,74,3,165,173,201,3,208,12,165,172,233,175,201,2
140 DATA176,4,161,172,133,252,173,255,63,201,119,240,15,141,86,207,44,107,207
150 DATA44,133,207,44,139,207,44,145,207,165,252,96,169,77,141,166,87,169,65
160 DATA141,173,87,169,78,141,180,87,169,73,141,187,87,169,65,141,194,87,96
170 DATA169,234,141,102,76,96,169,0,141,16,137,96,169,144,141,148,143,141,167
180 DATA143,169,10,141,149,143,169,4,141,168,143,96,70,86,67
```

*AMSTRAD*

# KUNG-FU MASTER

*Abel RUIZ*

**Todo ocurrió en el transcurso de lo que iban a ser unas estupendas y divertidas vacaciones por tierras orientales. Como dos auténticos «tortolitos» disfrutábamos, mi novia y yo, de los placeres de esta sugerente parte del mundo cuando mi amada desapareció en un abrir y cerrar de ojos. Más tarde descubrí que había sido raptada por un loco con aspiraciones de emperador en su afán de completar su dilatado harén. Ahora, mi único objetivo es llegar al último piso de la Pagoda y rescatarla.**







Todos vosotros habréis disfrutado de este juego en las máquinas de algunos bares, y ahora también en vuestro Amstrad, pero ¿habéis conseguido llegar al final?

El juego consta de varios niveles con pruebas cada vez más difíciles.

El nivel más fácil, como suele ser habitual, es el primero. En esta fase debemos derribar a un numeroso grupo de enemigos que aparecen por la derecha e izquierda de la pantalla. Si lo conseguimos llegaremos a la otra puerta del ascensor, donde se encuentra un forzudo que con ayuda de su arma preferida tratará de impedirnos el paso. Hay que derribarle antes de que se nos agote la energía.

En el siguiente nivel se añaden nuevas dificultades: jarrones que al chocar con el suelo se rompen dejando libres a pequeños dragones, unas bolas verdes que deberemos evitar para que no se caigan a nuestro lado, ya que de no hacerlo, al llegar al suelo se convertirán en dragones lanzadores de fuego que sólo pueden evitarse si nos agachamos, y las bolas multicolores que al explotar destruyen todo aquello que está a su alrededor. Por si todo esto fuera fácil, en esta fase nos encontramos también con unos primos enanos de CHU-LIN, además de un lanzador de cuchillos al que por mucho que insistamos no podremos ganar y por último, aparecerá un malvado lanzador de bumerang que deberemos derribar para poder acceder al ascensor.

Para utilizar el cargador debéis teclear el listado y guardarlo en una cinta de cassette; una vez realizada esta operación, procederemos a cargarlo con RUN. El ordenador, ya cargado este programa, nos pedirá que pulsemos una tecla y en ese momento procederemos a colocar en el cassette la cinta del juego original. Cargado el primer bloque, contestaremos a la pregunta de si deseamos vidas infinitas, y proseguiremos la carga.

SOLO PA... TOP SECRET ADICTOS

## CARGADOR

```
10 MODE 1:MEMORY &39AE:LOAD"KUNG-FU MAST
ER":POKE &39E4,&C3:POKE &39E5,0:POKE &39
E6,&A0:M=0:FOR I=0 TO 111:READ A:POKE &A
000+I,A:M=M+A:NEXT:IF M<>12870 THEN PRIN
T"Error en datas...":END
20 MODE 2:INPUT"Vidas infinitas (S/N) :
",a$:IF UPPER$(a$)="S" THEN POKE 0,1 ELS
E POKE 0,0
30 CALL &39AF
40 DATA 205,63,160,6,255,58,70,187,168,2
54,61,40,3,5,24,245,5,5,120,50,50,160,20
5,34,160,33,92,160,34,236,188,195,191,18
8,33,53,160,229,51,51,33,70,187,17,70,18
7,1,172,1,62,154,237,79,237,95,174,119,2
37,160,224,59,59,232,33,82,160,229,51,51
,33,64,0,17,0
50 DATA 187,1,242,1,62,139,237,79,237,95
,174,119,237,160,224,59,59,232,58,0,0,25
4,1,194,10,156,175,50,222,121,62,195,50,
223,121,195,10,156
```

*MSX*

# PROFANATION

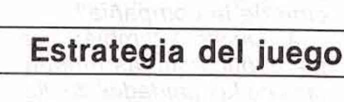
*Andrés DE LA FUENTE*

**Corriendo por los intrincados pasadizos de una pirámide sin fin, el pequeño ABU SIMBEL, intenta recuperar su cuerpo original, algo más atractivo del que ahora posee.**

El templo está repleto de corredores, puertas y pasadizos secretos que debemos ir abriendo para conseguir nuestro propósito, pero sin olvidar que todos los que se adentraron en sus misteriosos pasillos han desaparecido.








## Estrategia del juego

Por todos los rincones del templo se encuentran objetos que debemos ir recogiendo para conseguir llevar a buen término nuestra aventura. Estos objetos, que nos serán muy útiles, los encontraremos encerrados dentro de unos recuadros de color azul. Cuando los recojamos, aparecerán inmediatamente dentro del pergamino que se encuentra en la mitad inferior de la pantalla, y para utilizarlos debemos localizar el lugar donde deberemos depositarlos, que será reconocible al llevar en su interior el mismo gráfico, pero con un borde rallado y de color azul y blanco.

## Objetivo

En una de las 45 grutas se encuentra una entrada oculta que da acceso a la sala en la que hallaremos el gran DIAMANTE DE LOS DIOSES DE SOL

Guiándonos a través del color que posea el diamante nos indicará en otro lugar del templo el camino a seguir para entrar a las cámaras centrales, eligiendo el teletransportador del color adecuado.

Para facilitaros el juego hemos preparado el programa cargador con el que conseguiréis obtener hasta un máximo de 255 vidas y aparecer en el número de pantalla que deseemos, eligiendo desde la pantalla 1 hasta la 45. Suerte...




## CARGADOR

```
10 '+++++++++ ABUSIMBEL (MSX) ++++++++
20 SCREEN0:WIDTH38:KEYOFF
30 FORI=&HA040TO&HA04F
40 READ A$:A=VAL("&H"+A$):FG=FG+A
50 POKE I,A
60 NEXT
70 IF F6<>2158 THEN PRINT"ERROR EN DATAS":END
80 LOCATE 2,11:INPUT"CODIGO PANTALLA INICIAL (1-45)";A:POKE &HA090,A
90 LOCATE 2,14:INPUT"NUMERO VIDAS INICIALES (1-255)";A:POKE &HA092,A
100 CLS
110 LOCATE 13,12:PRINT"PON LA CINTA"
120 BLOAD"CAS:":POKE &HFA88,&H40:POKE &HFA89,&HA0
130 CLS
140 LOCATE 16,12:PRINT"ESPERA"
150 DEFUSR=&HFA40:A=USR(0)
160 DATA 3A,90,A0,32,A8,C0,3A,92,A0,32,B4,C0,CD,02,C0,C9
```

## Lenguaje ensamblador

*Soy un aficionado a la programación, y cansado del Basic, hace poco comencé con el lenguaje ensamblador.*

*Mi problema surgió cuando en el número 13, correspondiente al mes de junio, leí en la sección de SOS WARE una aclaración a nuestro amigo J. Martínez, que pedía una forma de introducir un mensaje en el lenguaje ensamblador, dando el equivalente del Basic.*

*Yo, hasta el momento había introducido los mensajes en pantalla letra por letra indicando el número de caracteres a imprimir.*

*En cambio, en dicho artículo leí la forma siguiente, que en caso de ser un mensaje muy largo, supondría mucho ahorro de tiempo.*

*Ahora es donde viene mi problema:*

*El GENS-3, que es el ensamblador que poseo, no permite introducir los caracteres con código del 128 al 164, ya que no se puede colocar el cursor en modo gráfico.*

*¿Hay alguna forma de introducir estos caracteres?, ¿o colocando el código de los caracteres separados por comas (,)?*

*Porque de verdad, el método utilizado por mí hasta ahora, es demasiado angustioso a la hora de imprimir textos largos.*

□ Como tú mismo indicas bien en tu carta, para introducir códigos ASCII superiores al código 127 es necesario utilizar el mnemónico que es el que se usa para definir los números, o sea, en lugar de utilizar DEFM debes utilizar DEFB y los números de los códigos ASCII separados por comas.

## Back to skool

*Estimados amigos os escribo a la sección S.O.S Ware para exponeros una duda en el Back to skool:*

*Cuando ya he conseguido la llave que abre la caja fuerte donde se encuentran los expedientes, entro en el despacho del director y no sé cómo abrir la caja fuerte. ¿Me podríais decir lo que hay que hacer o qué tecla hay que presionar?*

***Oscar García Zamora***
***Madrid***

□ Una vez cogida la llave hay que dirigirse al despacho del director y allí para conseguir abrir la caja fuerte sólo tendrás que subirte encima de ella para cambiar tu expediente por otro mejor.

## Fairlight

*Me gustaría consultaros sobre el estupendo FAIRLIGHT. En la sección «PATAS ARRIBA» del pasado número 9, indicabais que para coger el libro de la luz hay que pasar por dentro del sarcófago. Cogiendo la corona, fácilmente consigo entrar en la habitación secreta. Pero aunque empujo el sarcófago y éste cae al suelo, no consigo encontrar ninguna entrada.*

*Lo he intentado casi todo, ¿podéis ayudarme? Podríais decirme la utilidad de la llave que se encuentra en la primera pantalla (la torre A en vuestro mapa).*

*¿Para qué sirven los relojes de arena? ¿Podéis aclararme cómo acabar el juego Comando? En vuestro artículo del número 11 decíais que en la zona 63 aún no está el final. He utilizado el cargador que dabais y he alcanzado la zona 101 y tampoco acaba el juego.*

*Por último, me gustaría proponeros que pusierais Patas Arriba el programa GREEN BERET, estoy seguro que ayudaríais a más de uno si proporcionarais un cargador.*

***Juan A. Rodríguez***
***Barcelona***

□ Para pasar a la habitación donde se encuentra el libro de la luz tienes que tirar el sarcófago al suelo y una vez hecho esto tendrás que empujar una de las losas que hay encima, concretamente la de la derecha. Esto lo harás poniéndote justo enfrente a dicha losa y dar saltos, la losa se moverá y dejará un hueco por lo cual habrás de tirarte para caer en la pantalla del libro de la luz.

Esa llave, como todas las demás, sirve para abrir ciertas puertas a lo largo de todo el castillo.

Los relojes de arena sirven para, al igual que los objetos alimenticios, recuperar un poco de energía.

El juego Comando es un típico juego de esos que no tienen fin.

El juego GREEN BERET ha sido analizado en nuestra revista n.º 14, en la cual se publica un cargador.

## Sir Fred

*Os escribo para ver si podéis solucionarme un problema que tengo con el juego Sir Fred (Amstrad). No puedo pasar de la pantalla de las nubes porque una vez que estoy en la cuerda no hay forma de saltar hasta la nube, porque siempre me caigo al foso. ¿De qué forma hay que saltar?*

***Luisa Fernanda Fallarás***
***Zaragoza***

□ Cuando estés en una cuerda tanto en la pantalla de las nubes como en cualquier otra deberás primero balancearte en la cuerda hasta coger impulso suficiente y llegar de un salto al lugar deseado.

## Marsport

*Os escribo porque al seguir los pasos necesarios para acabar el juego «MARSPORT» llego a un punto en el que no puedo o no comprendo cómo continuar, cuando cojo el oxígeno (OXIGEN), me dirijo al sector Alba sector A y cojo el depósito vacío, en la revista pone «Bajar al nivel coma sector A» y éste es precisamente el paso que no consigo realizar ya que por mucho que busco no encuentro el camino adecuado.*

***Argimiro Costa***
***Barcelona***

□ Para ir al nivel COMA sector A deberás hacer lo siguiente: primero irte hacia la derecha (estarás en un pasillo). Más tarde bajarás por ese pasillo hasta casi el final y luego tendrás que dirigirte nuevamente hacia la derecha. De esta forma llegarás al punto que tú nos dices.

## Interface Multiuso

*En el n.º 10 de MICROMANIA, en la página 4, hablabais de un INTERFACE MULTIUSO para Spectrum de la compañía británica KONIX y con un precio de 7.000 ptas. Me podríais decir:*

*1. ¿Está disponible en el mercado español?*

*2. ¿Qué casa o empresa lo distribuye en España?*

*3. Si lo anterior es falso ¿me podrían dar la dirección de la compañía?*

*4. Quisiera también que me explicarais las diferencias de las unidades de disco Discobery 1, Invesdisk 200 y Triton Quick Disk, también pido me digáis, por lo menos, cuál es la mejor o más fiable o más práctica de ellas.*

*5. ¿La unidad Discovery 1 sale con dos discos o el segundo lo tienes que hacer poner tu mismo?*

*6. ¿Existe versión inglesa del Sir Fred (traducido: por ejemplo VIDA = POWER)?*

*7. En caso afirmativo, ¿el cargador del Sir Fred del número 11 de MICROMANIA funciona con esta versión?*

*8. En el MICROMANIA especial salía un programa cargador para el Dragontorc; lo teclee, lo comprobé y al utilizarlo, cuando se había cargado un tercio del programa, las líneas de carga desaparecieron y dejó de cargar ¿Está bien el cargador?*

*9. Hay dos paquetes de monitor/ensamblador buenos que yo conozco, me podéis decir cuál es el mejor:*

*el GENS3 y el MONS3 o el Editor ASSEMBLER y el Spectrum MONITOR de Picturesque.*

*10. LA MULTICOPY-INTERFACE ¿dónde se puede conseguir,en España?*

***Pierre Arcelin Zabal***
***Tarragona***

☐ Como casi todo lo que no son juegos los accesorios de ordenadores son difíciles de encontrar en España.

— Esta casa que nosotros sepamos no se distribuye en España.

— Desconocemos la dirección actual de esta compañía.

— Las diferencias entre todos estos periféricos son múltiples, como indicación nosotros utilizamos otra que no está dentro de ese grupo y que es el interface Beta Disck con la unidad Kumana, pero si tuviésemos que quedarnos con alguna de las que tú indicas seguramente nos inclinaríamos por el Discovery 1.

— La unidad Discovery 1 sale inicialmente con una sola unidad de discos aunque puede ser ampliada.

— La versión inglesa de Sir Fred no está traducida.

— El cargador es el mismo que para los originales vendidos en Inglaterra.

— El programa para conseguir vidas infinitas en el Dragontorc funciona correctamente, el único problema que parece existir es que está preparado para la primera versión comercializada en Inglaterra.

— Nosotros estamos claramente a favor del GENS3 y el MONS3, para más señas es el que usamos nosotros siempre.

— La casa que comercializa este interface es la conocida Babeta, S.A. C/ Galileo, 25. Madrid, tel. 447 97 51.

## Mercenario

*Soy un poseedor de un Amstrad CPC 6128 y después de haber tecleado y grabado el cargador que editaron en el n.º 14 del juego Mercenario (Who Dares Wins II) me da una «Sintax error» en la línea 40, lo revisé varias veces, incluso revisé el programa entero y no veo ningún error, ni en esa línea ni en otra. ¿Cuál puede ser el problema?*

***Francisco Bellas Alaez***

☐ Hay dos posibilidades: una, que hayas cometido un error en la línea 40, que es la que parece más probable según lo que indicas en tu carta, y otra, que utilices el cargador para una versión en disco de este juego y entonces aparece este error, ya que el mismo es sólo para la versión original en cassette.

## Abu Simbel

*He empezado a comprar MICROMANIA, he visto su sección S.O.S.WARE y quisiera hacerles una consulta.*

*1. ¿Existe algún cargador que solucione el Abu Simbel?*

*2. Si existe ¿cuál es?*

***Roberto Henríquez Laurent***
***Ciudad Real***

☐ Sí existe un cargador para el programa ABU SIMBEL PROFANATION, y éste lo pueden encontar en la revista n.º 6, página 52.

Con él puedes conseguir un menú de opciones bastante bariopinto como son, además de las vidas infinitas...

— Quitar bolas y bichos.

— Finalizar el juego al pulsar la tecla «1».

— Grabar la pantalla al pulsar la misma tecla.

## Un poco de todo

*Desearía me contestaran las siguientes preguntas:*

*a) Sus pokes del Pentagram no me funcionan, creo que les falta poner un listado hexadecimal.*

*b) En el juego del Phantomas, en la pantalla 43 me ocurren unas cosas muy extrañas, ya que al pasar de la 52 a la 43, las nubes no aparecen, pero si paso a la 52 y vuelvo a la 43, aparecen las nubes, pero a mayor velocidad y ahora sí me matan. La pregunta es, ¿cómo se pasa de la pantalla 43 a la 34?, pues por mucho que cojo carrerilla, salto, etc..., no se puede.*

*c) Tengo un cassette comprado hace cuatro meses, y ahora no me funciona, me dijeron que limpiase los cabezales con un algodón y alcohol, y que ajustase el azimut, pero este cassette no tiene agujerito para el azimut, lo he abierto y no lo encuentro. ¿Hay alguna forma de encontrarlo?*

***Carlos Sánchez Núñez***
***Madrid***

a) Mucho me temo que pueden darse dos circunstancias, una que no hayas tecleado bien el programa o bien que el programa que cargas sea una copia pirata ya que el cargador funciona correctamente.

b) Para pasar de la pantalla 43 a la 34 no deberías tener ningún problema, en cuanto a lo que comentas sobre las nubes debe ser que el programa del que dispones tiene algún tipo de problema que desconocemos completamente a qué puede ser debido, a no ser que sea desprotegido y quien lo haya hecho no sepa muy bien lo que hace.

c) Tus problemas con encontrar el lugar donde se encuentra el tornillo del azimut son bien sencillos de solucionar, sólo tienes que seguir los siguientes pasos.

— Coloca el cassette con las teclas hacia tu cuerpo.

— Abre la portezuela de la cinta.

— En el centro del hueco donde introducimos la cinta y lo más cerca de las teclas del cassette se encuentra la cabeza de lectura, que debemos ajustar.

— Pulsa play.

— Observa que a la izquierda del cabezal hay un pequeño tornillo.

— Calcula bien la posición en que se encuentra éste con respecto a la tapa del cassette o la caja del mismo.

— Con ayuda de una tijera procedemos a hacer un agujero justo en este lugar.

Ya tenemos a la vista el tornillo, procedamos al ajuste de azimut.

— Si no dispones de una cinta especialmente diseñada para ese cometido, también puedes realizarlo con ayuda de un cassette de música que haya sido bien grabada con otro aparato.

— Pon la cinta en el cassette y pulsa play.

— Introduce el destornillador en el agujero que hemos realizado y gira éste hacia la izquierda y la derecha hasta que el sonido sea lo más alto y grave que se pueda.

— Hay que tener mucho cuidado de no sacar este tornillo de su posición pues volver a colocarlo en su sitio será bastante difícil.

— También es conveniente recordar que lo normal en un desajuste de Azimut no suele ser mayor de media vuelta de destornillador para la izquierda o la derecha.

## Pasar a microdrive

*Me gustaría saber cómo puedo grabar un listado sin ensamblar en el GENS, a un MICRODRIVE.*

*Por último, también quisiera saber dónde puedo encontrar el cable que conecta el INTERFACE 1 con el MICRODRIVE, a ser posible que el cable fuera más largo que el que sale al comprar el MICRODRIVE.*

***Antonio Freixanet***
***Barcelona***

☐ Para pasar un bloque de código que contenga el ensamblador GENS se utiliza una sintaxis idéntica que para el cassette, pero incluyendo entre la última línea y el nombre «1;», como en el ejemplo:

P, (primera línea), (última línea), 1; (Nombre)

Para comprar un cable de ese tipo, te recomendamos ponerte en contacto con Investrónica o algún distribuidor oficial, ya que será el sitio donde más fácilmente localices dicho cable.

# DE OCASION

● DESEAMOS contactar con usuarios de Spectrum 48K y Amstrad (disket o cinta) para cambio de información y datos de interés sobre los mismos. Rápida contestación. Nuestras direcciones son: José Mª Arroyo Marín (Amstrad). Fernando Belmonte, 38. Trigueros (Huelva). José Antonio Pedraza Ibáñez (Spectrum). Guadalcanal, 1, 4.°. Huelva.

● CAMBIO interface Centronics/Rs 232 de Indescomp por un microdrive. Interesados preguntar por Iñaki en el tel. (988) 74 66 69. Sólo mañanas.

● SE VENDE Spectrum 48K, interface I, ZX microdrive, interface joystick programable, joystick, además regalo 120 revistas (entre ellas, 70 de MICROHOBBY, 28 de ZX, 10 de Todospectrum, etc). Todo por sólo 35.000 ptas. Ponerse en contacto con Manuel Rodríguez Salgado. Enrique Granados, 15. 08210 Barberá del Vallés (Barcelona). Tel. 718 20 56.

● VENDO ZX Spectrum Plus, comprado hace un año aproximadamente, con cables, cintas y fuente de alimentación, por sólo 26.900 ptas. Interesados escribir a: Apartamentos Benelux. Edificio Luxemburgo, 1, 3.° K. Chipiona (Cádiz).

● QUISIERA contactar con usuarios del Spectrum para el intercambio de trucos, pokes, etc. Escribir a Fernando Fernández Molina. Lagartijo, 1. Utrera (Sevilla).

● CAMBIO lápiz óptico DK'Tronics por interface II. Interesados contactar con Gonzalo llamando al tel. (926) 61 10 16. Manzanares (Ciudad Real).

● DESEARIA contactar con personas poseedoras del ZX Spectrum para intercambiar información, ideas, trucos. Interesados escribir a la siguiente dirección: Ignacio López de Torre. Río Ebro, 27. Miranda de Ebro (Burgos).

● VENDO SVI 328, nuevo, con unidad de cassette, joystick, revistas, monitor de fósforo verde, amplificador de sonido por sólo 75.000 ptas. Interesados escribir a la siguiente dirección: Javier. Provenza, 433, s/n. 08025 Barcelona, o bien llamar al tel. (93) 318 76 20.

● VENDO Spectrum Plus, en perfecto estado, con cables, transformador, manual, revistas e interface joystick programable. Todo lo vendo por la cantidad de 25.000 ptas. Contactar con Antonio Cirera Capdevilla. Pi i Margall, 26. 25004 Lérida o bien llamar al tel. 23 56 30.

● VENDO Videopac G-7000 marca Philips, con dos joystick de rueda, 4 juegos totalmente incluidos en el precio. Precio a convenir. Interesados llamar al tel. (974) 46 44 37 y preguntar por Pablo. Preferentemente de 9 a 11 de la mañana.

● DESEARIA conseguir las instrucciones en castellano de los lenguajes Pascal, Logo y Forth para Spectrum. Por supuesto pagaría fotocopias y gastos de envío. Lorenzo Casellas. Lope de Haro, 12. 28039 Madrid. Tel. (91) 270 92 55.

● CAMBIO Spectrum 48K, completo, con manuales en castellano, interface tipo Kempston, 33 revistas, la mayoría de MICROHOBBY. Todo por un Commodore 64 con cassette. Interesados llamar al tel. (986) 85 48 01. Preguntar por José (hijo), o bien escribir a Gagos de Mendoza, 8, 7.° D. 36001 Pontevedra.

● VENDO ordenador personal Casio-PB-100 por 6.000 ptas. (precio real 10.000 ptas), en inmejorable estado, incluyendo las instrucciones, libro de Basic y funda original. Interesados llamar al tel. (91) 473 84 09. Preguntar por David, dejar el teléfono en caso de ausencia.

● DESEARIA contactar con usuarios de Spectrum Plus o 48K para intercambiar trucos, pokes, etc. Escribir a Raúl Ramírez Martín. Río Duero, 19, 4.° C. Leganés (Madrid), o bien llamar al Tel. (91) 694 82 86. Preferiblemente de Leganés o Madrid.

● VENDO interface programable y 32 revistas. Interesados escribir a Tomás Baño Nigora. San Ignacio, 58, 5.° 1.ª. 07008 Palma de Mallorca (Baleares).

● VENDO ordenador MSX con teclado profesional y teclado numérico. Compatible con CP/M,MSX-DOS. También vendo monitor color de medida resolución con alce de color y entradas de vídeo compuesto, Rgb y audio, con el filtro de contraste antirradiación. José Joaquín. Tel. (91) 705 88 31.

● COMPRO ZX Spectrum Plus en buenas condiciones. Interesados escribir a Manuel Fernández Couso. Apartado de Correos, 212 de Santiago de Compostela (La Coruña).

# SINCLAIR STORE

# El CENTRO DE LAS NOVEDADES

SPECTRUM 128 K+2

INVES PC 640 X

INVES 100 HF

## Venga a Sinclair Store. Los primeros en tener lo último.

Le presentamos las más recientes novedades. Desde los ordenadores **PC** totalmente compatibles por menos de 90.000 ptas., lo último en Spectrum. Convertidor TV para tu Amstrad, hasta las cadenas de sonido con un precio inferior a 30.000 ptas., que van a revolucionar el mercado. **¡VA A SER UN ESCANDALO!**

| **OFERTAS** | **Pesetas** |
|---|---|
| Convertidor TV Amstrad | Lanzamiento |
| Ampliación memoria Amstrad 464, 64 K | 8.500 |
| Ampliación memoria Amstrad 464, 256 K | 21.500 |
| Disco de silicio 256 K | 20.600 |
| Lápiz óptico Amstrad | 5.600 |
| Sintetizador de voz | 9.450 |
| Fundas teclado, desde | 800 |
| Opus Discovery | 44.000 |
| Software Amstrad, Commodore, desde | 500 |
| Joystick Quick Shot II + Interface Kempston | 3.000 |

**ABRIMOS SABADOS TARDE**




## SOMOS PROFESIONALES

BRAVO MURILLO, 2
(Glorieta de Quevedo)
Tel. 446 62 31 - 28015 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Magallanes, 1

DIEGO DE LEON, 25
(Esq. Núñez de Balboa)
Tel. 261 88 01 - 28006 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Núñez de Balboa, 114

AV. FELIPE II, 12
(Metro Goya)
Tel. 431 32 33 - 28009 MADRID
Aparcamiento GRATUITO Av. Felipe II